CASUS BACL de rôle, jeux de rôle, de cartes, de cartes, et cie...

Les Forges de Galgatan

Le secret des Vifs-horions

Novembre 97

In Nomine Magna

Anges
et démons:
la grande
baston

BaSIC / Énigma

Votre quartier général + un scénario

M 3168 - 110 - 32,00 F

230 FB - 8,50 FS - 5.25 \$can Réunion/Antilles/Guyane 39 F Longtemps attendu : Shadowrun France; l'interview de Weiss et Hickman, les auteurs de DragonLance; et un Grand Écran AD&D.



Weis & Hickman

Touce Oragon

Dragons d'une

Planne

Après la guerre de la lance...

Le 16 octobre :

L'événement Dragons d'une flamme d'été: Un chef-d'œuvre de Weis et Hickman!

500 p. - 99 F.F.

Et aussi dès le 6 novembre :

Une nouvelle trilogie :
Les rencontres,
ou comment se sont
connus les compagnons
de la Lance...

102 F.F. le coffret, Également disponibles séparément (34 F.F. le volume)



Distribution of the second of

DIRTARICA,

Une nouvelle série inédite qui renouvelle la fantasy. Une atmosphère entre chansons de geste et Shakespeare.

42 F.F. le volume. Disponibles dès le 16 octobre.

FLEUVE NOIR



U.G.E. POCHE Œuf Cube Classic 24 rue Linné PARIS 5 Tél : 01 45 87 28 83 Cartes, JDR et Simulations

Œuf Cube Cyber

15 rue Guy de la Brosse PARIS 5 Tél : 01 43 31 91 02 Jeux et Figurines Games WorkShop

> 10h15 à 18h45 du Lundi au Samedi

14h00 à 19h00 le Dimanche

Les meilleurs Prix **Tournois permanents gratuits** Arrivage hebdomadaire direct USA **Promotion sur les Games WorkShop** Démonstrations jeux et figurines peintes Listes, traductions et cotes de tous les jeux de cartes

des milliers de jeux

et de figurinés de 30% à 70%

moins cher!

Minitel **3615 OEUFCUBE**

Hot Line

01 45 87 28 83

E.Mail

oeufcube@micronet•fr





La cote de toutes les cartes Magic Des prix pulvérisés sur la VPC Tous les tournois d'Europe Le journal Séléné on line Des dialoques en direct

3615 OEUFCUBE

Toutes les News

Grandeur Nature Armes. Accessoires. Costumes

> Wargames **Informatiques** Pc, Mac, Cd-Rom

Édíto

Certes, s'il vous reste à trouver des idées pour boucler la campagne que vous jouez samedi prochain, les pages les plus utiles de ce *Casus* sont celles qui vous entraînent dans les entrailles des Forges de Galgatan, ou dans les coulisses de l'agence Ward & Blackmoor, ou encore les scénarios...

Mais personnellement, dans un magazine, je ne guette pas que l'utile, j'apprécie aussi l'agréable. Dans ce numéro. j'ai une certaine tendresse pour ces petites pages, telles des ruelles qui s'écartent de l'avenue principale: le Waou! Hawkmoon de Tristan Lhomme, qui nous rappelle que cet univers baroque et périlleux n'a rien perdu de son originalité; à l'opposé, et plus étrange, Fabrice Colin tire de sa ludothèque ces jeux décalés, fruits d'une volonté et d'un investissement, qui semblent parfois ne pas avoir été faits pour (ou par) des habitants de notre planète... Quant à Margaret Weis et Tracy Hickman, ils nous rappellent que si les Américains croient au rêve américain, c'est qu'ils ne manquent pas d'apprécier quand il se réalise. Juste fais-le...

Didier Guiserix

Bande dessinée à tous les étages!

A offrir on se faire offrir pour Noël qui approche, voici les dernières parntions de certains de nos illustrateurs et scénaristes préférés:

— Thierry Ségur, assisté d'Igor Szalewa au scénario, a réalisé

Le Roi des Méduses, un conte fantastique

dans un Orient onirique l (un poster sera proposé dans le magazine

Bo Doi n° 3). Cet album est déjà paru.

— Plorence Magnin, assistée de Rodolphe au scénario, clôt, le cycle de Mary la Noire avec le tome Passe de l'au-delà, une histoire de pirates dans un XVIII siècle fantastique. Paration en novembre.

— Bruno Bellauny, assisté de Bati au scénario, nons livre la troisième aventure de Sylfeline avec Le dieu à la mémoire perdue, la seule série à avoir une Bellaminette

à chaque page. Parution début décembre.

— Jean-Plerre Péran, avec
Damour au dessin, assistés de
Rueda, Scheil et Rosa, embraie
sauvagement sur la suite de
Nash, À l'est d'Eden,
un scénario cyberpunk
que ne renierait pas
Bruce Willis!





Le Roi des Méduses

SPECIAL SCIENCE-FICTION

— Le Prix Tour Eiffel de science-fiction 97 a été attribué à Wang de Pierre Bordage (Éditions l'Atalante), chroniqué dans CB nº 109. Ce prix récompense un ouvrage français ou étranger particulièrement représentatif

du genre et qui émerge par ses qualités d'écriture et d'imagination.

 Signalons aussi L'aube incertaine, de notre chroniqueur SF Roland C. Wagner, quatrième volet des aventures de son détective futuriste Tem (Fleuve Noir).











Critiques

- 22 > Jeu de rôle: In Nomine Satanis / Magna Veritas 3º éd.
- 26 > Supplément jeu de rôle : Shadowrun : France, fabriqué en France.
- 28 Portrait de famille: Cyberpunk v.f., futur sombre pour tous.

Magazine & aides de jeu

- 30 ► Nouveaux horizons: Un pour tous, tous pour un!
- 34 > Woou, super ce jeu: Hawkmoon, le monde du tragique millénaire.
- 68 ▶ Background méd-fan: Les forges de Galgatan (la suite des Vifs-horions).
- 76 ▶ Dialogues: Margaret Weiss, Tracy Hickman et DragonLance.
- 78 ▶ Background Énigma: Ward & Blackmoor, l'agence tous risques.
- 83 Magazine: Ça l'fait pas... ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir.

Scénarios de jeu de rôle

- 36 ► In Nomine Satanis 3° éd.: Le droit du sang

 Court Métrage, difficulté moyenne, pour joueurs, démons et meneur de jeu novices ou vétérans.

 Scénario utilisant la nouvellé édition du jeu, Adaptation possible (mais difficile) à Magna Veritas.
- 40 ► BaSIC/Énigma: Les disparus de la Toungouska

 Court Métrage, difficulté moyenne, pour joueurs, personnages et meneur de jeu moyennement expérimentés. Utilise le background de notre HS n° 19. Adaptations à Cthulhu 90 et Conspiracy X possibles.
- ★ Earthdawn: Le long sommeil Court Métrage, difficulté moyenne, pour un groupe de 4 ou 5 donneurs-de-noms de cercle 4 à 6, joueurs et meneur de jeu peuvent être de tous niveaux d'expérience.
- 52 AD&D: La cité des gemmes

 Grand Écran, difficulté moyenne, pour un groupe d'aventuriers de niveau. 7 à 9 et un meneur de jeu sachant improviser. Un nain et un mage seraient souhaitables mais nullement indispensables.

Nos rubriques habituelles

- 6 L'actualité DES JEUX (En français dans le texte, Librairie Iudique, Métalliques, Made in ailleurs).
- 84 Aux quatre coins des CARTES: Tempest et Time of the Void en vedette.
- 86 > & Compagnie..., les AUTRES JEUX en bref: Titan: The Arena en vedette,
- 90 L'actualité DU JEU (Ça bouge, Clubs & Initiatives).

Et toujours...

Petites annonces (13), Les Coups d'œil du Critik (14), Inspirations SF-Fantasy, BD, Universalis (88), Calendrier (94), BD – Les Irrécupérables épisode 20 (96), Backstage (97).

Couverture: Frank Dion.

N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 12 & 75.

Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 93.



Léonid Gratchenko

Les aclus françaises sont à marée basse. au point que même ce pauvre lapin blanc ne suffit plus à expliquer l'ampleur de la débandade. Cela dil, à chaque chose malheur est bon. D'après nos boules de cristal. de gros embouteillages se préparent





EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

L'actualité des jeux de cartes à collectionner se trouve pp. 84-85.

Descartes Éditeur

 AD&D2: Le manuel du druide est un gros bouquin avec tout ce qu'il faut pour jouer un vieil écolo barbu, hargneux et armé d'une serpe, défendant son bosquet contre les promoteurs. Au fait : à partir de quel niveau a-t-on droit à une serpe d'or?

Le bestiaire monstrueux de Planescape contient exactement ce que son titre laisse supposer : des douzaines de bestioles hargneuses et aventurivores qui hantent les plans, les entreplans, les interplans et autres transplans qui forment le quotidien des personnages de Planescape. Ces deux suppléments doivent être en boutique depuis peu.

- Shadowrun: Shadowrun France est là. Mathias Twardowski yous donne son avis pp. 26-27.
- Star Wars: Le guide de la bataille de Jedis est un gros bouquin qui dissèque et rôlifie le troisième volume de la célèbre trilogie de Timothy Zahn. Luke tronçonne un méchant ledi noir. et l'abominable amiral Thrawn en prend enfin plein la gueule...

Halloween Concept

• Shaan: Les humains est on ne peut plus arrivé. Anne Vétillard y jette un Coup d'œil horrifié p. 14. Archéos, quant à lui, est tout juste paru. Ce livret de 32 pages est le premier épisode d'une longue campagne (tellement longue qu'Halioween ne sait pas en combien de volets elle sera). Sa suite, Edénia,

arrive fin novembre et fera également 32 pages. A plus long terme, un livret sur la résistance se profile à l'horizon, écrit par le très bouillonnant Julien Blondel.

- Polaris: Les pirates est sorti, et Serge Olivier a remis son scaphandre pour aller y jeter un Coup d'œil, p. 14. Dossier confidentiel est le titre, très sobre, d'un livret de 32 pages contenant des règles et un scénario, toujours sur les pirates. Il arrive incessamment sous peu, ou est déjà là. Enfin, Équinoxe, un livret de 80 pages, proposera le début d'une campagne (fin novembre?).
- Jeux de cartes pas-àcollectionner: Pirates des Caraïbes est l'œuvre du très éminent Timbre-Poste et sort mi-novembre. Les dessins de Florence Magnin sont très beaux. On en reparle incessamment sous peu.

Hexagonal

- Vampire → La Mascarade: Le livre du clan Gangrel est là. Après les Brujah, les Toréador et les Tremere, mine de rien, on commence à avoir pas mal de clanbooks en français!
- Vampire L'âge des Ténèbres: Suite à un problème technique, Liber Constantinopolis ne sortira qu'en décembre. Dommage...
- Loup-garou L'Apocalypse: Le Livre du Conteur est la traduction du Storyteller's Guide américain, et sera en boutique début novembre. On y trouve en vrac conseils de jeu, essais, un tas de méchants bien affreux, un chapitre bien utile sur la construction de votre chronique... Bref, tout ce qu'il faut pour faire rage.

- Rolemaster : Si tout s'est bien passé, Le Compagnon VII est là. Il s'agit d'une version adaptée et enrichie par rapport à la v.o., avec notamment des ajouts tirés de suppléments américains auxquels ce Compagnon faisait référence.
- Jeux de cartes pas-àcollectionner: Orcs & Trolls est là ou ne tardera plus. Plus que quelques jours de patience avant l'ouverture de la chasse aux elfes!

Ludis

- Kult: Le cœur, l'esprit et l'âme et Au-delà des limites sont... sont... re-tar-dés, eh oui! On les espère maintenant pour fin novembre.
- Rumeur: Il est possible (mais seulement possible) que Conspiracy X finisse par sortir aux alentours de Noël. On vous dira ce qu'il en est dans notre prochain numéro.

MultiSim

Rêve de Dragon:

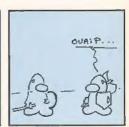
Mi-novembre, nous aurons une réédition du classique de Denis Gerfaud. Ce sera un livre à couverture souple, sans autre changement par rapport à l'édition précédente.

 Dark Earth: Les morcheurs, écrit entre autres par Léonidas

Vesperini (notre shadowrunner résident) sera là dans la deuxième quinzaine de novembre. Ce sera un gros livret de 144 pages, plein de trucs de survie à l'usage des téméraires qui osent pénétrer dans l'obscurité hantée de monstres qui recouvre 99% de la planète.

- Nephilim: L'arcane X la Roue de Fortune, et la XI - la Force, sont là tous les deux. L'arcane XII - le Pendu, dû à la plume de l'exubérant et ex-marseillais David Calvo, devrait également rejoindre le Grand Codex d'ici quelques jours, Quant au prochain supplément Nephilim, avec ses zombies, ses Selenim et ses Templiers américains, il n'arrive finalement que mi-décembre.
- Guildes: L'atlas du Continent, volume 2, est paru, très beau mais dépourvu de cartes en couleur, contrairement à ce que l'on disait le mois dernier. Serge Olivier, boussole en main, s'est aventuré à en faire un Coup d'œil p. 16. Le deuxième volet de la campagne se profile enfin à l'horizon de l'année prochaine.
- Deadlands: Un lapin blanc à moitié décomposé, affublé d'un chapeau noir et d'une étoile de shérif rouillée, a flingué le traducteur dans le dos au moment où il rendait son texte. On attend maintenant cet excellent





Coup de projecteur



CYCLOPÉDY

D'accord, on ne parle plus des fanzines.

Mais que serait une règle si on n'y faisait pas quelques entorses sournoises? Ce qui nous amène à Cyclopédy.

Le premier numéro de ce zine (mais est-ce encore un zine?) a fait le tour de la rédaction en moins de temps qu'il n'en faut pour dire «Whaou!».

Le moins qu'on puisse dire est que pour un coup d'essai, ce premier numéro est un coup de maître: papier glacé, maquette quasi pro, illustrations et textes

de qualité... On ne pouvait pas ne pas vous en parler! Au menu : une nouvelle, quatre scénarios de jeu de rôle (Nephilim, INS, Bloodlust, Star Wars), un Warhammer Batailles, plus un tas de trucs et de machins allant de comptes rendus de grandeur-natures à un petit article sur Dungeon Keeper. En 36 pages, ça fait beaucoup, mais c'est dense! Et tout ça se commande à Cyclopédy, 4 rue de la Fonderie, 87500 Saint-Yrieix-la-Perche.

Trimestriel, 20 F, disponible.

jeu pour la deuxième quinzaine de novembre.

Nestivegnen

• Les PJ's: Normalement,

la troisième série de portraits de personnages est là. Elle a pour thème Rêve de Dragon. Elle compte, entre autres, des dessins de Florence Magnin, de notre Rolland Barthélémy à nous, et de Tignous, qui fait là un retour à ses premières amours.

• Evam, le jeu de l'éveil: Finalement, pour découvrir un jeu de rôle méd-fan bouddhiste, il faudra attendre encore quelques tours de moulins à prière. Ce gros jeu ne sortira pas cette année, et peut-être même pas avant un an.

• Tableaux de chasse: Kath, la proie, le chasseur et le bon prêtre est toujours un scénario occulte contemporain, mais il est décalé aux alentours du 15 décembre. On en reparle sans doute le mois prochain...

 Hystoire de fous: En revanche, le Gerfaud nouveau est toujours prévu pour la mi-janvier. Les dessins seront de Nícolas « Flaelle » Ryser.



 Mekton Z: Mekton Z Plus est là, Medhi Sahmi a mis les mains dans le cambouis et a bricolé un Coup d'œil, p. 14.



Wargame: Les victoires de Pyrrhus, pour SPQR, devrait être là. Quant à Rivoli 1797, il s'inscrit dans la série SimTac. Et s'il ne reste en France qu'un éditeur de jeu de rôle à faire du wargame, ce sera Oriflam.
Ah ben non, c'est déjà Oriflam, dites donc!



Sans Peur et Sans Reproche

Némésis: S.Q.U.A.D.S.

et l'ouverture de la chasse aux BBB (bestioles bizarres et bagarreuses) est encore repoussé. Cette fois, il arrive probablement fin novembre. Ça aidera à attendre «Alien IV», qui sort en France au mois de février.







VENTE PAR CORRESPONDANCETél. 05 56 79 70 98 Fax 05 56 79 71 00

57 COURS ALSACE LORRAINE 33000 BORDEAUX

Catalogue sur simple demande Vous y trouverez un choix énorme de jeux de rôle, cartes, wargames, plateaux, figurines... à des prix Temple du jeu!



ENFIN DISPONIBLE LE 05/11/97
LA BOITE DE 60 BOOSTERS

Avec un Blueprint exclusif

FORMULE DE Circuit Double 7 & 8

France: Manicourt / Italie: Monza

109F !!! - Port offert

MAGIC TEMPETE VF ou TEMPEST VO	
MAGIC PORTAL VF ou VO	
MAGIC Sôme Ed. VF ou VO	
1 Starter 59	
10 starters + 2 starters offerts - 590	YE.
1 Booster 19	/ F
10 boosters + 2 boosters offerts - 190	18
TO DOUGHOTS T 2 DOUGHOTS OFFERS - 1 74	32.1
30 boosters + 6 boosters offerts - 570	JF.
STARTERS PRECONSTRUITS TEMPEST VO uniquem	onż
The Slivers (paquets Noirs) 59	/F
Deep Freeze (paquets Bleus) 59	35
peeb Heeze (bodoeia pieca) 3	
Flame of Rath (paquets Rouges) - 59	27
The Swarm (paquets Verts) 59 MAGIC AQUILON VF ou WEATHERLIGHT VO)F
HARIC SOURCE UP THE THE WAY	40
MAGIC AQUILON VI OU WEATHERLIGHT VO	
MAGIC VISIONS VF on VO	
	Sec.
1 Booster 19	
10 boosters + 2 boosters offerts - 190)F
30 boosters + 6 boosters afferts - 570	<i>)</i> [
MAGIC MIRAGE VF ou VO	
MAGIC 4° VO uniquement	
1 Starter59)F
9 storters + 1 starters affects 531	
A SIGNER 4 1 SIMPLE WITHIN = - 34	

MAGIC TERRES NATALES 1 Booster 11F 40 Boosters + 20 boosters offerts 440F MAGIC FALLEN EMPIRES 1 Booster 12F 50 boosters + 10 boosters offerts 600F
STAR WARS Première Starter—55F / La boîte 550F Booster — 17F / La boîte 544F New Hope Booster 18F / La boîte 576F Hoth Booster — 18F / La boîte 576F Dagobah Booster 16F / La boîte 76F Cloud City Booster 15F / La boîte 795F First Anthology — 249F Hoth Two Players — 259F
SHADOWRUN Starter
Starter 55F /La boîte 550F Booster 17F /La boîte 510F TIME OF THE VOID Starter 55F /La boîte 550F Booster 13F /La boîte 520F

NOS MAGASINS

BORDEAUX BORDEAUX
62 RUE DU PAS 57 Crs ALSACE
ST GEORGES LORRAINE
161 05 56 44 61 22 Tel 05 56 79 70 98

10 boosters + 2 boosters offerts -

30 boosters + 6 boosters offerts - 570F

1 Booster --

118 COURS GAMBETTA Tel 04 72 73 13 26 NANTES 8 RUE DE L'HERONNIERE Tel 02 51 84 05 05

RENNES 14 RUE DUPONT DES LOGES Tél 02 99 30 35 35

L'assemblée, Portol, Tempére, Tempest, Aquilon, Weartherfight sont des manques dégnesées par Wizand of the cost inc. TOUS DROITS RESERVES - - Bocament non contractue

BON DE COMMANDE CB 110

A retourner à FANTASTIC TOYS/TEMPLE DU JEU 57 COURS ALSACE LORRAINE 33000 BORDEAUX.
Passez votre commande par téléphone au 05 56 79 70 98 ou par Fax au 05 56 79 71 00.
Offres valables jusqu'au 05/12/97, pauvant être modifiées à Lout mament sans préavis et valables uniquemment par carrespondance.

ARTICLE	QTE	PRIX			e Mandat Postal
			Carte Ba Expire le :_ NOM_		PRENOM
Frais de por	1 35F (OF si	i > à 500F)	ADRESSECP	VILLE	



METALLIQUES

- Fenryll. Trois superbes réalisations: un chef nain monté sur son pavois et porté par deux de ses congénères, un quatuor d'abominables créatures de l'espace; et surtout des fées! Très légèrement vêtues et pleines de grâce, elles semblent prêtes à s'envoler. Leurs jolies ailes sont de très fines feuilles de plastique transparent collées dans leur dos. On peut les peindre en utilisant certaines des peintures transparentes de la gamme Prince August.
- Harlequin. De nouvelles troupes arrivent pour tous

les peuples de cette marque : zombies, elfes sombres, hauts elfes, ours-garous, nains et autres gladiateurs.

• Heartbreaker. Encore et toujours de nombreuses sorties pour Warzone. Parmi elles, l'un des plus puissants représentants des Légions obscures, un seigneur népharite (9684) à l'armement impressionnant (voir photo). Face à lui, des chasseurs de tête impériaux armés d'une hache (9889) ou d'une épée (9888), des scorpions du désert capitoliens (9541), des «crimsons devils» de Mishima (9542) ainsi que des pèlerins de la Confrérie (9540). Ça va saigner!

Créature de l'espâace (Feŋryll), Fée aux ailes légères (Feŋryll), Chef nain sur pavois (Feŋryll), Seigneur népharite (Heartbreaker), Nain à tresses et bois de cerf (Ral Partha), Jeteur de cartes pour Deadlands (Piŋŋacle Entertainment).

• Pinnacle Entertainment. La société éditrice de Deadlands lance une gamme de figurines attachées à son jeu (voir photo). Toutes sont utilisables pour le jeu de rôle comme pour le jeu de bataille avec figurines. • Ral Partha. Sortie de deux superbes nains (02.603), dont un doté d'impressionnants bois de cerf et de somptueuses tresses (voir photo). Les armées du chaos, quant à elles, se voient gratifiées de nouveaux gardes (02.232) tandis que des barbares montés (02.218) et des berserkers se préparent aussi au combat (02.208). Enfin, quelques nouvelles figurines sortent aussi pour Battletech (les Linholder et Akuma).

Peinture : Philippe le Bei II et Bruno de Grimouard

Photo: Bruno de Grimouard.

 Soirée enquête: Les vertiges du Ka sera peut-être là pour Noël, mais mieux vaut ne pas en jurer.
 Faites comme vous voulez, les gars, mais ce serait bien qu'il sorte dans ces eaux-là, que j'ai quelque chose à faire jouer pour le Nouvel An.

Siroz Productions

• In Nomine Satanis/Magna Veritas 3° édition: Il est là, Il est beau, il est épais, il est tête-bêche, et Pierre Rosenthal, archange de la Communication adjoint, vous explique son sentiment pp. 22-24. L'écran sera là vers la mi-novembre, avec ses quatre volets et son scénario de 16 pages.

- Demonworld devrait être sorti depuis quelques jours lorsque vous lirez ces lignes. On vous en fait un test complet dans le prochain numéro, promis! Les deux premiers livrets d'armées (les Orques et l'Empire) seront là en décembre. Quant aux figurines, le raz de marée commence ces jours-ci: vingt blisters par mois.
- Jeux de cartes pas-àcollectionner: Décidément, c'est à la mode! Service compris est la traduction de Family Business, avec des illustrations de Franck Dion, l'un des papas des Forges de Galgatan.

LA LIBRAIRIE LUDIQUE

Chaosium

• Call of Cthulhu: The Complete Penaga est un recueil de nouvelles de lord Dunsany, un ancêtre de la fantasy que Lovecraft considérait comme l'un des plus grands écrivains ayant jamais vécu. Pour ceux d'entre vous qui ont bon goût et jouent dans les Contrées du Rêve, Dunsany peut être une source précieuse...

Fleuve Noir

 Ravenloft: Moi, Strahd: journal d'un vampire est exactement ce que son titre indique, autrement dit les mémoires de l'épouvantable Strahd von Zarovitch, que tous ceux qui ont joué le redoutable scénario Ravenloft connaissent bien. Ça se déguste agréablement.

White Wolf

Vampire - The Masquerade: The Devil's Advocate est le début

d'une ambitieuse trilogie située au XX° siècle, destinée à être raccordée à une autre série de trois volumes qui se déroule au Moyen Âge (dont le début est paru, s'appelle To Shift Trough Bitter Ashes, et m'est tombé des mains à deux reprises).

World of Darkness:

The Essential World of Darkness est un gros bouquin qui contiendra cinq courts romans, destinés à exposer les thèmes et l'ambiance de Vampire, Loup-garou, Mage, Wraith et Changelin.

MADE IN AILLEURS

Alderac Entertainement

Legend of the Five Rings:

Subtilement déguisé en lama tibètain, Tristan Lhomme est allé étudier The Way of the Dragon, et en ramène un Coup d'œil, p. 16. On attend prochainement Honor's Veil, qui contiendra deux scénarios. Un deuxième guide de clan, sur la Licorne, est annoncé pour octobre (expression qui, dans le langage secret des éditeurs de jeu, veut dire « novembre si tout va bien et encore ce n'est pas sûr »).

Chameleon Eclectic

- Babylon Project: Earth Colonies
 Sourcebook présentera les colonies
 terriennes du monde de Babylon 5.
 C'est entre tout de suite et bientôt.
- Millenium's End: Tiens, ce petit jeu contemporain à l'ambiance «virile», (quelque part entre Tom Clancy et Robert Ludlum) connaît une poussée d'activité! Ce mois-ci, on devrait donc avoir The Medellin Agent.
 On ne sait pas grand-chose dessus, à part que c'est un scénario





VENTE PAR CORRESPONDANCE

Livraison Colissimo sous 48h: 35 F Franco de port en métropole à partir de 450 F



Tel. 05 61 23 73 88

Kicher Set 1/2/3/4/ eu 5 49,00

14 /16 rue Maurice Fonvieille, Passage St Jérome, 31000 TOULOUSE

ndi au samedi de 10h à 19h

Earte Bleue, idats

ors notr of Borth, Vol. 1 ou :

Paiement p	bar	Carte Bl
JEUX DE RAI		Berliner hipchi Berlin Coelidantul
Marryol des journes	236,55	Ecron
Guide du Maitre Bestigins regnstrueuts	215,00	Poris-Brest
Ecran du proitre de donjon Feuilles-dessiers pour parse	76,00	Pizzo - Piquelle BLOCOLUST
Feuilles-dessiers pour purse Mythes et légendes Recveil de mogin	165,00	Ecran Bloodlust Positilière d'ange
Masuel des prionniques	135,00	L'anclume et la morteou
Manuel complet du guerrier Manuel des mogliciens	135,00	Souvenirs de guerre Les joyans de Pole
Manuel complet du bande	135,00 135,00	Contex at linguardess
Manuel des voleurs Manuel complet du rodeur	135,00	Frères de la resit Les voiles du destin
Manuel complet des notes Monuel complet des grames	135,00	Chroniques songlantes Vangacinos
Manual complet du paladin	145,00	BLOCOSHADOWS
Monuel complet des elles Monuel complet du Druide	165,00	• IKUE PLANET
Catalogue des arrans et équi Les dieux des monstres.	135,00	NUMBER CON CORRE
Manual des humanoides	165,00	BUREAU 13
L'épreuve du guerrier (II) L'épreuve du mogicien (II).	55,00 55,00	CHAMPIONS fruits +20fruor CHAMPIONS MERT MIL.
L'épenne du voluir L'épenne du clare	55,00	CHANGEUNG 3nd Sic.
Les moneires du TSR	185,00	Kithbook : Nischers COMMAT BYTERSTELLAR
Mystern Glorier bingelow of magic	210,00	CHATEAU PAUGENSTEIN
Heal the horses	95.00	L'ière de le vepeur
Joshuan's almanac occurry Mark of Amber Audio CD	109,00	CHILL Ecron
Mystere D, M. Survival	90,00	De choir at de seng
Mysiora players survival bit Night of the vampire	90.00	Lysonfirope
Poor wiczorst's obsoranch	89,00 55,00	Le Jeu de Meité (Terre)
Reynames Childiès Sélènce	85,00	Ecron Anteros
Empires de la cete	99,00	La crointe des channes
Marstres des Roy, Oublids Cotocombes de Soirétoile	155,00	Hurialune N°2 Hurialuna N°5
Le monde des elles noits Le droconemicon	145,00	Harletone n°7
Rvines de Montprofont	275,00	ONVALET & SOUCHLY
Guida das Royoumes Qubité Les Cornets d'Emmater	204,25	CONSPIRACY X Screen
Elfus de l'éternelle rencontre	165,00	Name is Cryptosociegy
Marco Vals "Diport" Março Vala "Vayage"	65,00	CONSPILATIONS
Morco Vole "Arrivie" Foreira & Pontheons	65,00	Ecron
Landl of Intrigue	228,00	Al Anorja CYBERUNK
Plantacapa Plantacapa	250,40	Ecron Cyberpunk Solo of fortune
◆Bestigine Monstrusco.	189,05 55,00	Solo of torture
The attental boundary AC Planesscope	110,00	hlight city Fortom hope
Hores of chaos comparign The well of worlds	170,00	Protect & Surve
In this solvery polyantians	55,00	Les enfants de la suit Chrome III
The deva sport adventure Planes of low composign	55,00	Corporates book /
Firm of Dis In the cognitivide to Sigil acc	49,00	Eurolour Accocka Brainwann
Florer's primer to the culture	\$ 89,00	Wildside Chrone III
Factol's manifests accessory MC Planescope it	125,00	Home of the firms
Harbinger house Mones of conflict	75,00	CTREESPACE
Something wild	72,00	CYBERWORLD (LIVE ING)
Something wild	72,00	Dá SYSTEM
Something wild The phonovollier's handbuild Hellbound the blood war On hallowed ground	72,00 125,00 165,00 145,00	DA SYSTEM DANDANON
Something wild The phonomolium's handbuild Hellbound the blood war On halformed ground Uncoged - focus of Sigil Deors to the unknown	72,00 125,00 165,00 145,00	Dá SYSTEM
Something wild " handbush the planerollier's handbush Helibound, the blood war On hallowed ground Uncopied - faces of Sigil Dears to the unknown Faces of Evil - The Femile	72,00 125,00 165,00	DA SYSTEM DANDANON DANGEROUS JOURNEYS DAMEDEVES DARKEARTH
Something wild The phree-rollier's Randbussi Helibound the blood war On hallowed ground Uncaged - focus of Sigil Dears to the undersorn Focus of Evil - The Femals Deark Sees Oark war.	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 72,00 129,00	DA SYSTEM DANDANON DANGEROUS JOURNEYS DAMEDEVILS
Something wild The photorecolour's homolousel Helibound the blood war On hallbowned ground Uncaged "Roes of Sign! Dears to the schemown Fonce of 640 it The Femals Deark Sun Oark sun Ulimité Tribus enclores	72,00 125,00 165,00 145,00 140,00 72,00 129,00 209,00 185,00 89,00	DA SYSTEM DANIDANON DANGEROUS JOURNITYS DANIDEVELS DABCEARTN ECTON P Las Marchines DEADLANDS
Something wild The photorecolour's homolousel Helibound the blood war On hallbowned ground Uncaged "Roes of Sign! Dears to the schemown Fonce of 640 it The Femals Deark Sun Oark sun Ulimité Tribus enclores	72,00 125,00 165,00 145,00 140,00 72,00 129,00 129,00 185,00 89,00 165,00	Dé SYSTEM DANGAROUS JOURNEYS DANGAROUS JOURNEYS DANGARON DAMEDRYNS DANGARON DE MONCHANT DE JOUR & Fire Dand DROGRANT - Shirt JM.
Something wild The plainwellouin's handbault Helibbourd des blood war On hollowed ground Unoqual's Fores of Sigil Deiers te fine unhaven Fores of End : The Farnals Dark son Clark III Clark III Tribus sectors Bedicin de Dark Son Vallagnos voide Bedicin de Dark Son Vallagnos voide	72,00 125,00 145,00 140,00 72,00 129,00 185,00 165,00 105,00 105,00	Dé SYSTEM DANGAROUS JOURNEYS DANGAROUS JOURNEYS DANGARRIN Ecran P. Les Harchaus DEADLANDS The Duick & fee Dand Decoland & fee Dand
Something wild The plainmount in handbased Helibbound the blood war On hollowed ground Uniqued "Soes at Sigil Debr se that undersom Rosa at 644": The Female Derk Sen Derk Sen Helibbound on the Sen	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 129,00 129,00 185,00 89,00 105,00 119,00	Dé SYSTEM DANDAMON DANCIROUS JOURNEYS DAMEDEVILS DANCIROUS JOURNEYS DANCIROUS DE LA Marchinus DE LA Marchinus DE LOURNE Afe Dend Discolond 1-5hirt XI. Manded Lore (Exmel) Perdition's Dissipher Independence Day
Something wild The plainweight is broadquail Hallbound his blood war. On hollowind ground Uningged Floras of Sigil Delive to the undersome Floras of Sid 1 The Florads Dark son Carls son; Ularia Tribus grotem Halppotens das sidales Hallbound wilde Valle del und de caralyes Reycold for print proted Delives on del print proted	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 72,00 129,00 185,00 185,00 185,00 105,00 119,00 119,00 109,00	DA SYSTEM DANDAROUS DANDAROUS DANDEROUS DANDEROUS DANDEROUS DANDEROUS TO HAMPEN TO THE T
Something wild the photomether's hemideseld Hemideseld was Chindren of the photomether of	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 72,00 129,00 185,00 89,00 120,00 119,00 109,00 119,00 129,00 175,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDEROUS JOURNEYS DANDEDEVILS DANDEROUS THE DANDER SYSTEM THE BOOK O' THE DONE THE BOOK O' THE DONE THE BOOK O' THE DONE THE THE BOOK O' THE BOOK O' THE DONE THE BOOK O'
Something wild The plainweillar's handbault Helibbourd des blood war On hollowed ground Unoqualt's fores of Sigil Desire te fine unhaven. Fores of Evil : The Fernals Dark sen. Clark sen. Clark sen. Clark sen. Clark sen. Clark sen. Clark sen. Sen. Tribus sectores. Bedioler de Dark Son. Yalliano voilée. Yalliar de leu et la cumbre. Begond fine printe penda Designe sen. Dragon Ripps hordback DSM Blook Sprine. DSM Blook Reman.	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 72,00 129,00 129,00 105,00 120,00 105,00 119,00 129,00 129,00 175,00 70,00 70,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDEROUS JORNEYS DANDEDEVILS DANDEROUS FORTH F
Something wild The plainweillar's handbault Helibbourd des blood war On hollowed ground Unoqualt's fores of Sigil Desirs te fine unhaven Foots of Evil : The Fernals Dark sen Clark	72,00 125,00 145,00 140,00 72,00 129,00 105,00 105,00 105,00 109,00 109,00 175,00 109,00 175,00 109,00 175,00 75,00 75,00	Dé SYSTEM DANDAMON DANCIROUS JOURNEYS DAMEDEVILS DANCIROUS JOURNEYS DANCIROUS Ecran Lancian L
Something wild The plainweillar's handbault Helibbourd des blood war On hollowed ground Unoqualt's fores of Sigil Desirs te fine unhaven Foots of Full : The Fands Dark sen Clark III Tribus suckness Helipolicans des saldes Bedioles de Dark Son Vallance voids Vallance voids Vallance Valla	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 72,00 129,00 105,00 105,00 109,00 109,00 129,00 109,00 175,00 175,00 105,00 175,00 175,00 175,00 175,00 75,00 75,00 75,00 75,00 75,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDGROUS JOURNEYS DANDGROUS JOURNEYS DANDGRATIN FORD THE COURT A STANDAMON DEADLANDS THE DUCK & For Dand Deadland - Shirt XI. Manifol Inv. (Comen) Purcliant - Soughter Independence Day Floribes The This Book O' The Dand Purcliant - Sheep Deadland - Rober Dach Trained Tole Night Train Night Train The Great field Wars
Something wild The plainweilland in broadband Hallbound des blood war. On hollowed ground Unorgad * Socra of Sigil Desirs to the undersome Foots of Evil * The Femals Durk son Cark war. Ellante Tribus exclores Bedelic and Donk Son Editors Hallpoolsons das stalles Bedelic of Donk Son Editors Vallate de leus et de cambres Asycod the print period Definition and printe period Definition and printer Definition and Definition and Definition Definition and Definition Definition and Definition and Definition Definition and Definition Definition and Definition Definition and Definition Definition Definition and Definition	72,00 125,00 145,00 145,00 140,00 129,00 129,00 185,00 185,00 185,00 119,00 119,00 129,00 129,00 105,00 119,00 129,00 129,00 129,00 129,00 105,00 105,00 119,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 105,00 75,00 75,00 90,00	Dé SYSTEM DANDAMON DANCIROUS JOURNEYS DAMEDEVILS DANCIROUS JOURNEYS DANCIROUS Ecran Lancian L
Something wild The plainweider's handpaul Hallbound des blood war. On hollowed ground Uniongad's Tores of Sigil Desirs to the surfaces, Floors of Evil : The Femile Desir Sigil Desir Sigil Benefit Tirkus workness Bestiloire de Donk Son Editorie de Donk Son Editorie des salales Bestiloire de Donk Son Editorie des salales Bestiloire de Donk Son Editorie des Sigil Vallate de leus et de sambres August de Parjon pertale Vallate de leus et de sambres August de Parjon pertale DESI Blook Signibus de DESI Signibus de Far Forst et columnar MC Desir sun opponation MC Desir de leu signibus de Far Forst et columnar MC Desir sun opponation	72,00 125,00 145,00 140,00 140,00 129,00 129,00 129,00 105,00 105,00 109,00 119,00 129,00 175,00 90,00 125,00 90,00 125,00 90,00 125,00 90,00 125,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDEROUS JORNEYS DANDEDEVILS DANDEROUS TO COMMITTE FOR THE STATE OF THE
Something wild The plainweillar's heardqual Helibbourd des blood war On hollowed ground Unoqual's Fores of Sigil Desirs to the unknown Fores of Evil : The Fands Dark sen Clark III Tribus sectors Bedictire de Dark Son L'alliance voilée Yallis de leu et les cumbres Bedictire de Dark Son L'alliance voilée Yallis de leu et les cumbres Begind fine penda Desires and prima penda Desires and prima Desires and prima Desires and penda Desires and penda Desires and penda MC Derbi sua popundição Heliania californe di Allina lima Felicinia californe di Allina Felicinia californe di Allina Bedica and prima Bedica substitution Bedica substitution Bedica Bedica substitution Bedica Bedica substitution Bedica Bedica substitution Bedica B	72,00 125,00 125,00 140,00 140,00 172,00 172,00 172,00 172,00 172,00 175,00 185,00 105,00 119,00 105,00 119,00 129,00 129,00 129,00 75,00 90,00 128,00 75,00 90,00 128,00 128,00 128,00 128,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANGEROUS JOURNEYS DANGEROUS JOURNEYS DANGEROUS TO LANDAMON THE BOOK O' The Dand The Book O' The Dand To LandaMON The Book O' The Dand The Book O'
Something wild The plainweillar's hemidisual Helibbourd des blood war On hollowed ground Unorgad's focus of Sigil Desirs to the surfaceon Focus of Evil : The Fernals Dark Sea Clark Spring sea Clark Spring Clark Spring shootboot DSSI Clark Romas CSMI Blook Spring Clark Spring Clark Clark Spring Clark Clark Spring Clark	72,00 125,00 125,00 145,00 140,00 72,00 129,00 129,00 185,00 185,00 119,00 129,00 129,00 129,00 125,00 105,00 125,00 125,00 125,00 105,00 125,00 125,00 105,00 125,00 125,00 125,00 105,00 125,00 125,00 125,00 125,00 125,00 125,00 125,00 125,00	Dé SYSTEM DANDAMON DANGRADUS JOURNEYS DARBEDEVES DARBEDEVES DARBEARTN Ecron Les Herchenes Debugla de les Dened Deschierts I Sein Dened Persistent I Deschiert Her Tim Book O' The Dened Twisted Toles Neglis Treis The Great Ried Years DON'T LOUGE BACK' DEBALANA BOC BEARTHOANN Millet de jeu Accassicierts Mallitet de jeu Sas Brunnes de la Indélision
Something wild The plainweilland in blood war. The plainweilland in blood war. On hollowed ground Unorgad's focus of Sigil Desirs to the worknown Focus of Evil : The Funds Dark sen Clark	72,00 145,00 145,00 145,00 145,00 72,00 129,00 1185,00 190,00 1190,00 1190,00 1190,00 1190,00 1190,00 1290,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDEROUS JOURNEYS DANDEROUS JOURNEYS DANDEROUS TO LOUGH A Feb Tomed Devoluth A Feb Tomed The Time Book Of The Devoluth The Time Book Of The Devoluth The Time Book Of The Devoluth The Book Of
Something wild The plainweilland in broadband Hallbound des blood war. On hollowed ground Uniongad Fores of Sigil Desirs to die undersom Fores of Sigil Desirs to die undersom Fores of EVI - The Femals Durk Sen Cark war Edisorte Trikus encloren Holopolisiere des stalles Beställer de Dork Son Edisorte Vallate de leur at de cambres Aujord des printe period Delifiere omd printe predat Delifiere omd printer Desir Blood kinn DSMI Bl	72,00 145,00 145,00 145,00 145,00 145,00 145,00 145,00 145,00 145,00 115,00 115,00 115,00 115,00 15,00 175,00 75,00 75,00 75,00 75,00 15,0	DA SYSTEM DANDAMON PARTITION DANDAMON PARTITION DANDAMON PARTITION DANDAMON
Something wild The plainweilland in broadband Hallbound the blood war. On hollowed ground Uningged Flores of Sigil Desirs to the underson Flores of Sigil Desirs to the underson Flores of Evil 1 The Flands Durk Sen Cark war. Ellisante Tribus exclores Bedelicies des salales Bedelicies des bondes Latification des printe periode Vallate de leux et de cambres Begend liègle Archbood Delification on printe printe Des Bedelicies des bondes Delifications delification des bondes Fischie carificates de Auford Bedelicies Bedelicies de Brondes Bedelicies Bedelici	72,00 145,00 145,00 165,00 172	DA SYSTEM DANDAMON PARCIACIÓN DANDAMON PARCIACIÓN PARC
Something wild The phineresian's handqual Hallbound due blood war. On hollowed ground Unorgad's Foots of Sigil Desire to the authory Foots of Evil : The Fernals Durk Sen Durk sen Liberts Tribus enclower Halppolories due stallels Besticire du Durk Sen Halppolories due stallels Besticire du Durk Sen Halppolories due stallels Besticire de Durk Sen Halppolories due stallels Besticire de Durk Sen Halppolories due prim perstal Desire Sigil de Bestie de James Vallaire de James de James Longon Ripps Antoboch DSS2 Marchard DSS2 Marchard Halppolories DSS3 Chylatroe de James DSS3 Chylatroe DS	72,00 145,00 145,00 172,00 185	Dé SYSTEM DANDAMON DANGROUS JOURNEYS DANGROUS JOURNEYS DANGROUS JOURNEYS DANGROUS JOURNEYS DANGROUS THE COUNTY THE COUNTY THE COUNTY Persission THE COUNTY Persission of Douglater Indiagnesiones Doy Figurions The The Book O' The Ones Proportion The Time Book O' The Ones Proportion The Time Book O' The Ones Proportion The Time Book O' The Ones Proportion The Great Biol Wars DON'T LOUGH SACK' DRACURA DEBANGRAIC BEANTHONNE Accasione Mellind de joy Accasione Mellind Commisque
Something wild The phineresian's handqual Hallbound due blood war. On hollowed ground Unorgad's Foots of Sigil Desire to the authory Foots of Evil : The Fernals Durk Sen Durk sen Liberts Tribus enclower Halppolories due stallels Besticire du Durk Sen Halppolories due stallels Besticire du Durk Sen Halppolories due stallels Besticire de Durk Sen Halppolories due stallels Besticire de Durk Sen Halppolories due prim perstal Desire Sigil de Bestie de James Vallaire de James de James Longon Ripps Antoboch DSS2 Marchard DSS2 Marchard Halppolories DSS3 Chylatroe de James DSS3 Chylatroe DS	72,00 1 125,	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO BE COMMON THE BOOK O' The Dead The Book
Something wild The plainweilland in blood war. The plainweilland in blood war. On hollowed ground Unorgad's focus of Sigil Desirs to fine unknown Focus of Ful's The Famula Dark sen Clark	72,00 145,00 145,00 172,00 185	DA SYSTEM DANDAMON Parabolaria T-Shirt XI. All Sip Dand Dandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Parabolaria S-Heises Decollector's Parabolaria The The Book O' The Dand Parabolaria S-Heises Decollector's Davidson The Great Had Wars DON'T LOOK SACK' DANDAMON PACASISIONE MAINT de jeu Sas Brunnes dia la rebrison Le Compignon Correspone Correspone Correspone Correspone Decollector's Davidson Blocker Decollector's Davidson Donobles Donobl
Something wild The plainweilland in broad panel Helibbound the blood war. On hollowed ground Uningged Flores of Sigil Desirs to the undersoon Bullows on Control Bullows on the Sigil Vallet of the Sigil Vallet of the Sigil Desires on Control Bullows on Control Bullows on the Sigil Desires on Control Bullows on the Sigil Desires on Control Sigil Blook Roman Distance Of Sigil Desires on Control Sigil Blook Roman Distance Of Sigil Desires on Control Sigil Blook Roman Distance Of Sigil Desires on Control Sigil Blook Roman Desires on Control Sigil Blook Roman Desires of Sigil Desires of Sigil Desires of Sigil Desires of Sigil Bullows Desires of Sigil Bullows Desires of Sigil Bullows of Sigil Bullows of Sigil Bullows Desires of Sigil Bullows of Sigil Bullows Desires of Sigil Bullows	72,00 125,00 126	DA SYSTEM DANDAMON Parabolaria T-Shirt XI. All Sip Dand Dandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Bandamon's Dougleber Parabolaria S-Heises Decollector's Parabolaria The The Book O' The Dand Parabolaria S-Heises Decollector's Davidson The Great Had Wars DON'T LOOK SACK' DANDAMON PACASISIONE MAINT de jeu Sas Brunnes dia la rebrison Le Compignon Correspone Correspone Correspone Correspone Decollector's Davidson Blocker Decollector's Davidson Donobles Donobl
Something wild The plainweilland in broadband Hallbound the blood war. On hollowed ground Uninggal? Fores of Sigil Desirs to the undersome Fores of Sigil Desirs to the undersome Fores of Evil ? The Familia Dunk Sam Dunk som Cank war. Edisorth Trikus encloren Halppoliciers dan stalutes Beställer de Donk Som Erdlistere Vallate de Boue of de Trikus encloren Halppoliciers dan stalutes Beställer de Boue of de cambres Beställer de Boue of de Trikus encloren Hallbour omd preveniers Designa Halppolicier des Fores endels foren Designa Halppolicier de Halppolici	72,00 185,00 185,00 197	DA SYSTEM DANDAMON PARCHAMON PARCHAMON PARCHAMON PARCHAMON DANDAMON DANDAMO
Something wild The phinewolleviller's herodisand Helibbound the blood war. On hollowed ground Unorgad's fisces of Sigil Desire to the underword Floors of Evil : The Fernals Dank Sen Dank sen Conk sen Libertia Trikus enclowe Helipolican's das stalides Bestisions de Dank Sen Helipolican's das Helip	72,00 185,00 185,00 185,00 185,00 185,00 185,00 187,00	DA SYSTEM DANDAMON Parlimon's Dougleber independence Day Parlimon's Dougleber independence Day Parlimon's Dougleber independence Day Parlimon's Dougleber prediction of Price Parlimon's Dougleber Parlimon's Dougleber Dandamon's Development Devoluted Price Parlimon's Dougleber Dandamon's Dougleb
Something wild The plainweilland healbound the blood war. On hollowed ground Unorgad's foors of Sigil Desire to the work-own Foors of Fod's The Fernals Dark Sea Dark sea Clark sea College on College College College on College Clark sea College College Clark Sprine Clark Sp	72,00 185,00 185,00 195	DA SYSTEM DANDAMON Parlimon's Dougleber independence Day Parlimon's Dougleber independence Day Parlimon's Dougleber independence Day Parlimon's Dougleber produced by Parlimon's Dougleber produced by Parlimon's Dougleber Parlimon's Dougleber Dandamon's December Day Parlimon's Dougleber Dandamon's Colore December Day December
Something wild The plainweilland in bood war The plainweilland in blood war The plainweilland in blood war On hollowed ground Unorgad's Fores of Sigil Desirs to the undersom Fores of Evil * The Familia Desir to the undersom Fores of Evil * The Familia Desir to the undersom Fores of Evil * The Familia Desir to the undersom Fores of Evil * The Familia Desir to the United States Bedelicins de Donk Son Fores of Evil * The Familia Desir to the Control Fores of Evil * The Familia Desir to the Control Fores of Evil * The Familia Desir to the Control Fores of Evil * The Familia Desir to the Familia Desir to the Control Fores of Evil * The Familia Desir to the	72,000 185,000	DA SYSTEM DANDAMON DA
Something wild The plainweilland in bood war. The plainweilland in bood war. On hollowed ground. Unlonged Floras of Sigil Desirs to the undersom. Floras of Sigil Desirs to the undersom. Floras of Sigil Desir to the undersom. Floras of Sigil Tricus suckeen Holgocicorie das valules Bestellers de Desk Son. Followers of Desk to underso Bestellers de Desk Son. Followers of Desk to underso Bestellers de Desk Son. Followers of Desk to underso Desk American Son of Sigil Desk Roman MC Desk und opposition Holdersoll Romandel La nocies de Romandel AMTS (Breither) AMTS (Breither) AMTS (Breither) AMTS (Breither) AMBED AMMED AMMED AMMED	72,000 145,000 155,000 155,000 155,000 155,000 1575,000 1	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO COMMITTE DANDAMON TO COMMITTE THE NAME OF THE DANDAMON THE DANDAMON THE DANDAMON THE BOOK O' THE Dand THE THE BOOK O' THE Dand THE THE BOOK O' THE DANDAMON THE BOOK O' DANDAMON THE BOOK ON THE BOOK O
Something wild The plainweilland harbound des blood war. On hollowed ground Unorgad? Focus of Sigil Desire to the underword Unorgad? Focus of Sigil Desire to the underword Focus of Evil : The Fernals Desir to the underword Focus of Evil : The Fernals Desir to the underword Focus of Evil : The Fernals Desire to the underword Focus of Evil : The Fernals Bedictin de Donk Som Vollacies word Vollacies word Vollacies word Vollacies word Vollacies word Vollacies word Desire Sigilar Evilacies of Donk Som Evilacies de Sigilar Evilacies of Adma Wildcholms Evilacies of Adma Wildcholms Evilacies of Resolution Evilacies	72,00 125,00 125,00 119	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO COMMITTE SON THE NUMBER THE
Something wild The plainweilland in bood war. The plainweilland in bood war. On hollowed ground. Unlonged Floras of Sigil Desirs to the undersom. Floras of Sigil Desirs to the undersom. Floras of Sigil Desir to the undersom. Floras of Sigil Tricus suckeen Holgocicorie das valules Bestellers de Desk Son. Followers of Desk to underso Bestellers de Desk Son. Followers of Desk to underso Bestellers de Desk Son. Followers of Desk to underso Desk American Son of Sigil Desk Roman MC Desk und opposition Holdersoll Romandel La nocies de Romandel AMTS (Breither) AMTS (Breither) AMTS (Breither) AMTS (Breither) AMBED AMMED AMMED AMMED	72,000 145,000 155,000 155,000 155,000 155,000 1575,000 1	DA SYSTEM DANDAMON DA
Something wild The plainweilland handbound the blood war. On hollowed ground Unlonged Fisces of Sigil Desire to the surfaces of Sigil Desire to the surfaces of Sigil Desire to the surfaces of Sigil Desire to the surfaces. Floors of Evil : The Fernals Desire Sigil and the Sigil Desire Sigil and the Sigil Desire Sigil and Sigil Desire Sigil and Sigil Thous enclower Hoppochers date stables Bestolen de Desh Som Vollace vollace Validie de Issu et de cambres Bestolen de Desh Som Vollaces vollace Sigil Bock Spring Desgan Linguis Antibook Desire Sigil Bock Spring Desgan Linguis Antibook DESS CIP Street shadows DESS CIP Street shadows DESS CIP Street shadows DESS CIP Street of Sigil Res Desh Sigil Sigil Sigil Sigil Sigil Res Sigil Sigil Sigil Sigil Sigil Sigil Sigil Res Sigil Res New York Sigil S	72,00 (185,00	DA SYSTEM DANDAMON DA
Something wild The plainweider's hemideusel Helibbound his blood war. On hollowed ground Uningged's focus of Sigil Desirs to the surfaces of Sigil Desirs to the surfaces. Focus of Evil 1 The Femals Desk Son Desk son Climate Tricus suckeen Helippicions das valuins Bestiloire de Donk Son Evillation Sigility of the Sigility of Sigility Veryold de print pentied Design light hondbook DSS 28 Molek Sigility DSS 10 Thy Hotolog of Ign Evillation Design of Sigility DSS 34 Molek Sigility DSS 1 City Hotol of Ign Format endaire orbestime MC Desh sun opposition design Thirk host of Africa University Wild cholers of the Just group Bellevielli Bestindin de Boveriali La demutzy of Sirchel Control month Un lastin de gobeliers La nocirc de Hoverson Guido Ver Richten Veryolar d'Author JATES WARIS AGE OF BARNIES AMBEL Charolina d'Ambre AMBIA AMBAGGON AMB MASTER AMBEL Charolina d'Ambre AMBA AMBAGGON AMB MASTER AMBEL Charolina d'Ambre AMBA MASTER AMBEL AMBACA (de Ed.)	77,000 125,000 1155,000 155,00	DA SYSTEM DANDAMON DANDEROUS JOURNEYS DANDEROUS JOURNEYS DANDEROUS JOURNEYS DANDEROUS JOURNEYS DEADLARDS FOR Membranes PERDAMANS FOR JOURNEYS THE Moult is the Dand Dockland A Fish Till Manded Son (Economy) Perdamans Dockland A Fish Till Manded Son (Economy) Perdamans The Till Block O' The Dand Perdamans A House Dacodlond Peter Dack Traised Toles Night Train The Great Block Might Train The Great Block Deadlard Annon mynitritin of Sieraes Block Convergence Remains Continues of Sieraes Reduct Considered Sieraes Reduct Considered Sieraes Reduct Considered Sieraes Reduct Considered Sieraes Reduct The Continues of Sieraes Reduct The Continues of Sieraes Reduct The Continues of Sieraes Sieraes The Continues of Vinne The Continues The C
Something wild The plainweider's hemideusel Arthelibourd's the blood war. On hollowed ground of the Control of the Shood war. On hollowed ground of the Control of the Control of Shood	77,000 125,000 1155,000 155,000 155,000 155,000 155,000 1575,000 1	DA SYSTEM DANDAMON PARCHAMON PARCHAMON PARCHAMON PARCHAMON PARCHAMON DANDAMON DANDAM
Something wild The plainweilland handbound des blood war. On hollowed ground Unorgad? Focus of Sigil Desire to fine underword Unorgad? Focus of Sigil Desire to fine underword Focus of Evil ? The Femals Durk Sen Durk sen Liberts Tribus enclowe Holgocions des salales Busicies de Donk Son Vollace vollac Vollace vollac Vollace vollac Vollace of Donk Son Vollace on vollac Sigilar Vollace de Sus et de candina Busicies de Donk Son Vollace on vollac Desire Sigilar S	77,000 185,000	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO BE AND THE CONTROL TO BE AND THE CONTROL THE COURT AND THE CONTROL T
Something wild The plainweilland handbound des blood war Christon of the blood war Christon of South Andrew Christon of South Andrew Christon of South Andrew Christon Christon of South Andrew Christon Christon of South Andrew Christon South South Andrew Christon Christon South South Andrew Christon South	77,000 185,000	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO BE AND THE CONTROL TO BE AND THE CONTROL THE COURT AND THE CONTROL T
Something wild The plainweider's lean-deuted Helibbound's the blood war. On hollowed ground Uningged's fores at Sigil Desirs to the underwood Floris and the surfaceon Floris and Sigil Desirs's to the underwood Floris and Desirs's to the underwood Bestition of Desirs's to the Sigil Sigiliary to the Sigiliary to the Sigiliary Vallet de leus at the underwood Bestition of primerwood Desirs's to the significant of the Sigiliary	77,000 125,000 125,000 155,000 155,000 155,000 155,000 157,000	DA SYSTEM DANDAMON DA
Something wild The plainweider's hemideusel Arther plainweider's hemideusel Arther plainweider's hemideusel Arther plainweider's hemideusel Arther plainweider and Christopeed's Forest of Sigil Desirs to the sea of Sigil Desirs to the Sigil	77,000 125,000 115,000 155,000 155,000 155,000 175,000	DA SYSTEM DANDAMON PARCIACIÓN DANDAMON PARCIACIÓN PARCIACI
Something wild The phinewisher's hemidisual fieldbound due blood war. On hollowed ground Lineague? Social of Sigil Desire to the seed of Sigil Desire to the Sigil Desire to t	77,000 125,000 125,000 105,000	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO BE AND THE CONTROL THE COURT AND THE CONTROL THE COURT AND THE CONTROL THE COURT AND THE C
Something wild The plainweider's hemideusel Arther plainweider's hemideusel Arther plainweider's hemideusel Arther plainweider's hemideusel Arther plainweider and Christopeed's Forest of Sigil Desirs to the sea of Sigil Desirs to the Sigil	77,000 125,000 115,000 155,000 155,000 155,000 175,000	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO BE AND THE BOOK OF THE DANDAMON DANDAMON THE BOOK OF THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE BOOK OF THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE DANDAMON DANDAMON DANDAMON DECORRESS ON THE DANDAMON BOOK DANDAMON DECORRESS ON THE DANDAMON DECORRESS ON T
Something wild The plainweider's lean-deuted Habbourd's the blood war. On hollowed ground Chronoged's Tocas of Sigil Desire to the surface of Sigil Desire to the Sigil Desire to Sigil Desire to the Sigil Desire to Sigil Desire to the Sigil Desire to the Sigil Desire to Sigil Desire to the Sigil Desire to Sigil Desire to the S	77,000 185,000 185,000 185,000 185,000 185,000 187,000	DANGARON DANGARON DANGARON DANGARON DANGARON DONNGROUS DUBBET'S DANGARON DONNGROUS DUBBET'S DANGARON DANGARON DONNGROUS DUBBET'S DANGARON
Something wild The plainweider's lean-deuted Helibbourd's the blood war. On hollowed ground on hollowed helibbourd's hollowed helibbourd's hollowed by the hollowed helibbourd hollowed helibbourd's helibbourd'	77,000 125,000 105,000	DA SYSTEM DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON DANDAMON TO BE AND THE BOOK OF THE DANDAMON DANDAMON THE BOOK OF THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE BOOK OF THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE DANDAMON PAULISIAN SHOW DECORRESS ON THE DANDAMON DANDAMON DANDAMON DECORRESS ON THE DANDAMON BOOK DANDAMON DECORRESS ON THE DANDAMON DECORRESS ON T

ue,	chèques ou	m	andats
119,20	Le loup blanc	120,00	Octoposey
119,70	Les serciers de Pen-Tong Picile des jeunes rayoumes	137,00	Pour votre information Vivre et laiseer mass
94,05	Les saigneurs des maré Malnibone	137,00	Dangersusement vol Adversoines
103,55	La Nei des Fous	126,35	Goldfinger II
226,10	Las, versels impies Est inconsu	133,00 133,00 202,35	JOYAN ORONICE
94,05	Allos Jayren Reyerren		Trésora des Terres pl
136,80	EPPHANY EVERWAY	239,00	Valer II. Maler Corte
138,80	FADING SUMS	169,00	Criotures dus torres-
136,80	Screen	79,00	Merita Les rongers du nord
198,55	Byzantium Secundus Forbidden Lore / Techno.	95,00	Lotien
119,70	Lords of the linown world Weird Places	110,00	Les Enis de Fongern
210,00	Priests of the Celestial Sun	120,00	Les cavaliers de Rah Rayaume perdu de t
179.00	Mayers Companion The Dark between the Stern	159,00	Les voleurs de Thorb Rivendell
150,00	HING SHU!	189,00	Las essentiva de Del
135,00	Marked for Death Back for Seconds	90,00	La porte des gebelin Rures hanties des l
149,00	Thoms of the Lotin	145,00	KNAORC - SCHLOR
165,00	POR FARRE, GURIN & C	150,00	MULT (2nd Edition)
49,00	GANDARYAL	299,00	L'APPEL DE CHAUHU
236,55	GATECRASHEII (2nd Ed.)	129,00	Les monatres de Oh
151,05	DATE WAR	210,00	Les mystères d'Arkin
1035,60 113,60	GUILDES Promo	215,00 45,50	Demogres de l'Apou
100,00	Les comets pourpres Preme	35,00	Kingsport Lu manuel du gardin
100,00	las Vannd'ys La Loom	119,70	Manuel de l'Investig
42,00	Tierra Incognitor n°1	35.00	Le guide du Coire Le fivre des monstres
42,00 90,00	Requiem des ombres Alfos Vol. 1	217,55 179,55	Les centres de Yog d L'asile d'altimés
20,00 89,00	#Alos Vol. 2	179,55	La mobidiction des C La trace de Tsethogs
124,00	GUMPS Conon	223,25 151,05	Maurire à Durwick
61,75	Horreur Eoran Gurps	94,05	Terror sur Aritham Terror Australia
175,00	Cyberpanii.	132,05	Les grands anciens Expériences fotales
105.00	Jopan Western	132,05	Retour à Duwich
99,60 115,00	Espece Crisotures Fontantiques	13a,80 132,05	Frères de sang Nightware agency
170,05	Peoples lenginaires	141,55	Destination spouver Contra volta Mislo
94,05	Psioniques Vumpere	179,55	Les astres sent propi
235,60	GURPS 4th ed. Burnius & burnius	175,00	La chose sur le seuil L'évasion d'Irmanou
94,05	Chaos in Kansas	55,00	Aventures région d'é Frênes de song IL
119,70	Creatures of the night Aces obroad	129,00	Les sacraments du m
156,00	Alternate warths Asrockel - 2nd sellition	115,00	Elvanges apoques Challso by gaslight Les ocuts de Korlott
136.80	Calic myth	175,00	Las peufs de Karlatt
136,80 119,70	Chierr Compensions II	129,00	Orient express Trais Ombres
119,70	Cyberworld	119,00	Guide de Londres
94,05	Dinoscurs Espionsope	125,00	Les locos fontômes
136,80	Fanksy - 2nd soliton Fantasy folk - 2nd ad	129,00	LAWNHOWER MAN
1,55,80	Goblins	149,00	LE MONDE DE MURPI
140,00	Granter Macies of mystery	125,00	LEGENDARY LIVES
70,00	Plonet Kristens Religion	125,00	LEGEND OF THE 5 ALL Guide Menter Pack
139,00	Kobals	115,00	■Way of the Dragon ➤ City of time
195,00	Space adventures Super exhantmes	129,00	LEG. CONTREES OUR
105,00	Vampire companion Vandos	139,00	Ecron La grimoire
265,05	Warehouse 23 filuminal - 2nd addison	119,00	LIVING STEEL
114,00	Martial arty - Ind edition	115,00	LOST SOLES
155,00	Martial arts advanture Mecha	109,00	LOUP GAROU
95,00	Reign of Sinel	115,00	Ecroin Elte de possege
33,80	Robin Hocel Supers (2nd edition)	129,00	La voie des limps Roge sur New York
32,00 19,00	Time instead Time instead defrantisms	119,00	La livre als Var
129,00	Ultra-tech	115,00	MACHO WOMEN ME
105.00	Ultra Tach II HAHLALAREA	125,00	MACHINE GUNS & M
32,00	HARNMASTER (2nd Ed.)	245,00	MACROSS II
375,00	HAWKHOON (20mm Ed.)	239,40	MAGE, L'ASCEMBION
140,00	Ecron 17th brisks	94,05	Ecron Mage La Irône de destin
1,52,00	La France	217,00	Technocratie : Progii Livre des Ombres
274,55	La Komery L'empire Mnébresot	136,80	La Toile Numérique • Surcerur W. of D.
114,00	Les portes du Paradis Chair et métal	136,90	#Mage Chronicles Ve
179,55	HEAVY GEAR	209,00	MANHUNTER
227,05	HEAVY METAL	214.60	MARAUDER 2187
95,00 95,00	Ecron Urban guerilla	119,70	MALÉFICES A la lisière de le red
115,00	Killing technology	119,70	Bestoire
109,00	HERTIERS DE KADESN	1.40,60	Differez-nous du ma Le dompteur de valo
128,00	HERCES & HERCHNES HERCES UNLIMITED	139,00	Encheren sous paville La musique adoucit l
70,00	HIDDEN INVASION	140,00	Le mantruur d'ombre Falles viennalises
70,00	HIGH COLONIES	115,00	Count extent
110,00	HONG-KONG ACTION	135,00	Le voile de Kali
70,00	MAGO Chronique Projet News N°1	35,00	MEGA, LE YOUNE D'
179,00	HONORZAL	175,00	Echtin
119.00	IN NOMINE SATANIS (3rd)	201.01	Monuel Tochique Meldon Z Plus
115,00 139,00 78,00	*Ecron INS/MV Buran Sopradi	104,50 119,70 119,70	MERC
75,03	Mors ultima salla	117,70	MERCENAMES IPPES
208,05	Il était une leis.	119.70	METASCAPE
90,25	Mindstorm Insh Allah	119,70	Ecron Alles Christi
131,10	Scriptorium Varian.	189.05	La richesse de l'Amir Lacus Palmarum
200,05	Dementic Profuncts Neoven & Hell	119,70 119,70	Cortes des Croisades
94,05 133,00	Muchos pesos caphansistin Deus au machina	119.70	AMELENKAN'S END
133,00	Rigor Mortis	119,70	MUTANT CHRONICLE
56,05	# The Morches - Reveletions II	189,00	La confrérie
137,75	INCURSION	145,00	Impérial Manuel du franc-lien
140,55	INDIANA JONES (World)	140,00	Copial Algorath
94,05	IT CAME FROM THE LATE JAMES BONES	105.00	Algoroth Bohous Culturalis
94,05	L'équipment de James Bond		Cybertranic Midsims'

	A	A C
		/ 8
tion	91,20	The Four Beyond a
olivis	93,10	MUTAZOR
	151,05	PARPHILING. Ecross
Ei	199,00	Ecrom Le Gon Vi Les Arcon
ION 1	213,75 162,45	La squille L'Atelenia Les mysille Les Dome
	136,80	Les mystill Les Donne
g de milio	94,05	Magia Alchimia Kabbala
4	114,00 111,15 114,00	Kabbale
	114,00	Archives Le Livre P Arthurical Hennes T
n ihon Cordelen	114,00 114,00 111,15	Hummu T
bail	68,00	Accords:
ol-Amenih ins	69,00	Aromes :
Dunims.	79,00 68,40	Architect 1
Dunims.	175,00	Accores Accores Accores
1	189,00	Arcones Arcone L'Appreni
la hulhu	74,00	Les Rose
du rêve	94.05	MEMBERNO MEXIS (II)
du rêve ham overde	151,05 113,05 113,05	MEXILS - TI
	113,05	HIGHT ZIP
galavi	103,55 151,05 121,60	NIGHTPRO Euron
Di di di	84,55 94,05	Aventures Allos de l
Sathuth	94.05	Averdutto
Chiumiana gghua	94,05 94,05	Milmoires
gghua I		MINUA E S
	65,55 103,55 132,05	NOR are
	113,05	OF GODS
	122.55	PANDENO
ento natamic	122,55	PALLADICH
inatanic pices	9±,05 122,55 113,05	PARANOU Écron
oth		Presez le Envoyex l
'Ariham	122,55 122,55 160,55	lives on i
mal	160,55	On no vit
	113,05 113,05 132,05	L'ardinate
	246,05	Pour una
	84,55 112,10	Visite qui PARANOS
CLACIS	90,00	* Voltore V PERCAR
N PHY	145,00	PENDEAGE
PHY	179,55	Chevaline Sarag at & L'actions of
INGS	159,00	Sang at &
	90,00	Bharlin.
n Clan Box	105766	la roi spe Au-delà c
outes.	160,55 94,05 119,70	Membagni PENDRAGI
£93	225,00	POLANIS Bismiti
	139,00	Carte Poli Guide de
	188,10 26,00	Golde de #Firates >Donsier
	105,00	PROFESS
. 1	102,60	RAINCHA
	128,25 145,35	BAOUE D'oc Redi
WITH GUH		RAVEN ST
MAGIC	129,00	o RÉVE DE La sacrat i
N	169,00	L'oeuf de
	102,60	Du voyag La dama
pirilleurs	66,50	Pausiéra Chôleau I
1	128,25 90,00	La ballada L'Univers
Ad 2	105,00	CHIROS
23	135,00	FRINCIPA
	209.00	8975
vit	94.05 113.05	Coalition ROBOTECH
loans loans	56,05 65,55	HOLEMAST
for noir les meur.	56,05 65,55	ROLENAST
rius	56,05 56,05	Ecron Kol- Cristives
	56.D5	Cristwas Compage Rolemaste
YOU.	110,75	Reference
	224,20 94,05	Compagn
	94,05	◆Compagn
	132,05	Compagn Compagn *Compagn 5TANDAL EASICS 8
A.F.E.	140,00	Screen
	280,00	Character
1	236,55 99,00	Arms ton
ir .	94,05	Spall low
M S	47,00	Tolert Las Weapon
1	125,00	Ances one Coules &
IS /	234,55 141,55	Arenne co
nr.	141,55	Treasure I Mack Ops
1.	132,05	Relemante Pulo Adve
	105,00	Mortial A

		Ouvert du	lu
Melors	35,00	Generalid	199,50
he pale	55,00	Les ruines hanties Les Guerriers du Salail	84,00
DS	2,65,05	Le roi de Sarior Sous la signa du chass	160,55 136,1K
Tart .	95,00 70,00	Le maitre des nates	136,80
nes Moleurs	141,55 200,05	Doranier Irolls	100 4
du drogon la logitina	70,00	Trade Talk N° 2	208,05 39,00
ines de 11 Heures	70,00	 Back of Dynaic Resolutions II SCALES 	208,03
	70,00	Exten Politique	94,0:
de St-Amored	70,00	Technologie	132,05
Neir des	70,00	Magis SINTAR	132,05
Trimegiate N°5'	35,00 35,00	SWAN	189,03
: Le Pope	35,00	Le livre des Sharres Ecross	94,05
: L'amoureur : Le Charlot	35,00	Les Humaine	94,05
La Jestina L'acutita	35,00	SHADES OF FAMEASY: SHADOWRUN	236,55
: Roue de la Fertuna : La force	35,00	Mercurial Samourai des nos	84,00 139,00
; La Farar us : La Pande ii	15,00 85,50	Ecron shoelowrus Guide de Seatle	12 00
Crols	85,50 170,55	La grimoire	187,03 160,35 170,05 204,25
McD .	259,00	Guide Nite-anarchista Nations americans d'origina	204,25
re roleplaying! HE INTRACE CITY	140,00	Tirez sur le dregen Eclipse totale	71,25 71,25 64,55
F	139,00	Le démen dans le boutelle Le reine Espheria	84,55
WILLE .	255,55 94,05	Les voleurs de Norcopuess	84,55 94,05 79,80
s è Somorande Somorande	132,05	La dame de cence Alerte rouge	103,53
s à Somorunde li	132,05	Tie Toienales	
a de Song	132,05	Des pourris et des certares Chiens de Guerre	94,05 141,55
SLPENSPES	99,00	Trimpost Obstigates	100,55 156,75 50,00
3	185,00	#France A killing glore Avalenings (New magic Artifice)	50,00 95,00
A MIN EDGE (Janii Ed.)	145,00		115,00
MANCAN TANING AND	139,00	Bug city Colifornia Frun State	115,00
M (Revested)	175,00	Cettic double cross Corporate Shaglovillia	50,00
1	140,55 69,00	Cybertechnology Dark ongel Divided assets	95,00 50,00
es oranges. les clores	37,05		44 DC
s clony l'esopor	46.55	Double exposure Dunielarius portialia Guide to real life Horleguin's back High Tack & Low Ule	65,00 95,00
jaune de la baile que six fois	60,80	Horlequin's back	95,00 95,00
du secteur M.LT. His complexe alpha	68,40	RYNAGES	50,00
nuc france incidure	106.40	Africanon	90,00 75,00
poignée de lasen dée du secteur DOA A f5 th Est.)	147,25	Mob war Poradise laid Rigger Black Sook II	65,00
Narrior of dimension	70,00	Shadowbear	95,00
. 7	159,00	Shadows of the Underworld Shadowtech	95,00 95,00
DN	235,60 84,00 199,50	Companion Super Tuesday	95,00
ra Avenhareut Georg	199,50	Target : UCAS The Germany Sourcebook	95,00
rol	94,05	Through	115,00
octre	136,80 136,80	Tir Na nOig Underworld sourcebook	95,00
du mur as souvaget ON	136,80	Virtual realists 2.0 SHATTERZONE	210,00
1	189,05	SKYREALHS OF JONUNE	125,00
loris .	85,00	SOREE ENQUESS Strin Noise à l'Encre Rauge	74.10
n Profession	94,05	Cinq Cadamer à la Une Dieu est mort	74,10 93,10
Confidential	Tel.	OVNI Soil qui mal y purm L'ivresse des profondeurs	93,10 114,00 114,00
MINES WE WAS	150,00	Lee soloude se cachent	114,00
ASSET MEASURE	129,00	SPACE 1689	109,00
id	35,00	STAR WARS, Ed. Révisée	175,00
DRAGONS (Line)	175,00	Le guide de l'empire Le guide de l'ollience	113,05
de Muringhen en Holdströe	70,00	Manual du pánheni Crahan	10.75
Palluma	70.00	Manuel du maître de jet Earon Star Wars	114,95 91,00
ge at des insymptors des songes	70,00	Guide de la trilogie Cargas interstellaires	179,55
d'étoles Dormani	70,00	Corde de la trilogie Cargos interstellaires Fragment de la bordere antir Guide de l'háritler de l'empir Shortipole	151.05
la de Horpai,	70,00	Shontipole Chase à Phorene ser Teterin	56,05 = 56,05
area.	171,00	Bataille du salell d'ac	42,70 64,60
MALEPEX	219,00	Outre Espace Phote d'étailes	64,60
Nagy / Sourcebit 4	175,00	Les elempiraturs Le domaine du real	71,25
Light Jones 4	75,00	L'étoile de la mart Les coordonnées d'lais	93,10 71,25
ER - COMMATS	68,40	Crise dans la cité des marges Meutre de la cité des prefors	75,05
TER - PERSON. TER - SORTS	102.60	L'anièvement de crying Supervers	75,03
femester s. B. Irássops	68,00	Edolreus	129,20 129,20 103,55
non 3 gu 4 er compagnon 2	111,15	Les étotles juvalles de Kire Morts ou Vila	103,55
er compagnon 3	139,00 119,70 #8,00	La Bonsille du Jecli STAR WARS, REVISED STAR WARS RYTRODUC.	165,30
d'Orgálise non du combattant non du Mage	128,25 145,35	#The Rebel Speciarce History	125,00
non VII	137,03	Personal Gear: Fantastic Fech	105,00
NO MULES NOX SET	189,00 210,00	STREE CHAOS SUN & STORM	159,00
	75,00	SUPERIADES - PENFORCE	1.50,00
er players guide r records	70,00	TALES OF GARGENTINE	245,00
v what fore	110,00	TAKES FROM THE CEPP? TANK GIRL	140,00
	175,00	TEENAGE MUTANT NINUL T.	85,00
low	107,00	THE WORLD OF ADDIN	130,00
d cultures 2	189,00	THEATRIX THE END	140,00
niku ompanian	125,00	THE FIND THE MEN IN BLACK	135,00
Companion s-	125,00	AMS Director's Guide 79/492-0605	79,00
er Annual 96 entares	65,00	THOAH	200,25
irts Companies	99,00	THOAN Version Luce Ecron	331,55
म	235,60 84,00	Armoor	84,00 179,55
de Gloranha	199,50	THROWING STONES FANTAS!	70,00

a	di au sam	edi
50	Econ	119,20 119,20
00 50	Silence on Teen	
55	TORG Euron	265,00 69,00
Oil Oil	La Terri Vivada L'empire du nii	145,05
60 50	Ya Cuperbabange	189,05
05	Ayele Grimoire protique de Pisonel	160,55
00	Le Japan sichnologique	160,55
05	Orrorsh La conte de la declinée	79,80
05 05	La colica des possibilités La cité aserralle	90,25
05	TIMELENE S	199,00
0.5	MAYELLER (Sollhock)	169,00
05	Storships	125,00
0,5	Central supply certains Aliens archives	145,00
00	Miliau O:The third impurions First Survey	145.00
00.	The amperors organic	145,00
35	Ciorne screen Psychet Empires	85,00 145,00
00	Anomalies	145.00
00	Psicoic Institutes The long way home Fire, Fusion & Seel	145,00 85,00
35	Fire, Fusion & Steel Gate way Travellar	145,00
35	Miles O Common	195,00
25	BAYELLER : THE NEW EBA	145,00
25 25 25 55 55 05 80	TUNNELS & TROLLS	115,00
55	FWILIGHT 2000 2nd Ed.)	175,00
05 80	Bangkok Merc : 2000 Gazetteer	90,00
55	Howeling Wildernau	22,00
55 25 05	Return to Warsow Survival guide to U.K. Lost Bottle (boardgeme)	55,00 55,00
0.5		195,00
55 55 75	LINDREGROUND	189,00
75	Dec condres ous carolinis	170,00
00 00 00	Tes llens du sono	49.00
00	Guide des joueurs Chicage by night Succubes dub	171,00 142,45 149,00
00	Succubus club Eveil : Diciblaria au Manigue	95,00
00	Le livre du clan Tontador	102,60
00	Le livre du dan Brajah uta livre du dan General	102,60
00	wto livre du clon Gangrel AGE DES TÉMÉBRES	196.65
00	Ecran Age des Ténébres Livre des secrets de contese	#5,00 119,70 150,00
00	VAMPIRE : THE DANK AGES • Transplrania by night	95,00
00	VAMPIRE (2nd sellion)	135.00
000 000	VAMPNIE (CD-Royn addition) Cities of Darkness (Vol. 2)	120,00
00	WARRAMMER	179.55
00	Personnage Erron Workenmer	179,55
00	Presper composição	38.00 113,05
00	Les compagne terpériele Mert sur le Relic	151,05
20	Middenheim	113,05
00	La pouvoir derritre la trima Kalev	132,05
00	Repose sone poix. Empire en Bonnes.	777.55
00	La seigneur des liches La feu dons la montegne	141,55 113,05 113,05
00	Le feu dons la montegne Le song dons les ténébres	113,05 103,55
20	List mort our son rechar	103.55
20	Guerre au royaums des nain Sombre set l'alle de la mort	113,05
0	Chotegu de Drocheniels	122,55
0	Four la gloire d'Unic Le nouvel apocryphe	167,20
00	L'agonie du jour	Tan'An
30	WARF WORLD	165,00
00	WASTE WORLD Composign Fools	185,00
00	WHI BASIC GAMING SYST.	105,00
0.5	WEREWOLF (2nd adition) WEREWOLF WILD WEST	1,55,00
15	+ WEST POINT	139,00
15	WHISPERING YALLS	140,00
30	WITCHCHAFT	145,00
00 55 20	WRATH, the Oblivian Screen (2nd Ed.)	150,00
342	Artificars	65.00
25	Charriel houses Europe: Shed Dark bingdom of Jode Aole,	# 82,00 #5,00
25	Dark reflection ; speakers	52,00 65,00
50	Guilobook Masquers Guilobook : Sandiner	65,00
10	Haunts Hierosohy	89,00 an oo
25	Love beyond alsoth Midnight express	59.00
10	Necropolis Allanta	69,00
15	Sacral shadow	65.00
15	Shadow player's guide The face of chath	95,00 59,00
03	The hausters sourcebook The jude kingdom The quick & the dead	65,00
35	The quick & the doub	69,00
55	Wroift olica set	39,00
00	Pardoners & Puppetners	99,00
00	YEAR OF THE INCOME	170,00
00	VSGARTH	85,00
00	MINISTURES WARGE WARZONE	736,55
00	- Ciro. Watsom #1,2,3,4,5	10,00
0	- Chro. Warzone #6 à II - Aube de la Guerre	27,00 170,05
0	- Handan neisele CAT-All	945,00
10	- Figurines (de 19 à 122 F) - Compandium Vol. 2 - Casualités of War Vol. 3	Tel. 105,00
o	- Casualties of War Vol. 3	105.00
00	▶ DEMONWORLD	399,00
00	BOARDGAMI	298,00
00	Bouler	190,00
Q	Formula Dá (Târe Est.) Formula Dá (Nalla Est.) Claud Zandanad & San	159,00 209,00 105,00
0	- Cinnil Zondanori & Son	10500

CARTES / DÉS

SPELLFREE	117,00
Storter	74,00
Booslet Storier (2nd or 3nd Ed.)	20,00 69,00
Boaster (1st Ed.) Reservoir	12,00
Drogosionas	12,00
Forgotten Realms	16,00
Powers Undersign	16,00
Runes and Awins	16,00
Sinkright Draconomicon	16,00
Night Stallers	16,00
Dungson Reference Guide I ou II	16,00 85,00
ARCADIA THE WITD HIGHT	
Story or Character Bocuter Ironheart Story or Character	15,00
DARK AGES	75,00
Booster	16,00
DARK EPON Slector Boopler	79,00 19,00
DAIK FORCE	59,00
Boosler'	20,00
DICEMASTER Wilds of Down	159.00
Wilds of Down Doom Cubes	42,00
Necropock Somier	17.50
Impulsificer	9,00
Warzone Mortificator	9,00
Golgotha	14,00
Apacalyper Paradise Leit	14,00
DRAGON'S WRATH	49,00
Boorier	14,00
DUNE Storter DUNE Sooster	85,00 20,00
BUCK	114,00
Alonbic	57,00
GUARDIANS Bogster	55,00 17,00
L'île de la Dague	17,00 17,00 11,00 13,00
Drifter Neisus Necropolis Parit	13.00
Floyer's Guide	100700
GEIDRON FOOTBALL Sonder	19,00
GUILDES	55.00
Booster	55,00 18,00
Acaster .	20,00
RILINGVAR	65,00
Booster	1500
Factory Set INTERVENTION DIVINE	495,00
Booster	18,00
Colt Movie JAMES BOND	14,00
Notice HOME	55,00 17,00
KABAL	69,00 17,00
Booter Daimon	10,00
KILLER INSTRUCT	69,00
Acoste	19,00
LEGEND OF THE S BINGS Forbidden Knowledge Second	55,00 e 13,00
Anvil of Despoir storier	35,00
Arrel of Despoir boomer Bottle of Beider: Pon	155,00
Crimson & Jode Starter	55 (33
Obsidion States Booster	69,00 17,00 55,00
Time of the Void Starter	55,00
MAGIC CD-Bom * Spalls of the Ancients CD MARVEL - OVERPOWER	345,00 180,00
MARYEL - OVERPOWER	50,00
Boosler Powersurge	12,00
Mission Control	12,00
MYTHOS	44,00
Miskstonic Reveil de Ohalhu	14,00
Necronamicon	14,00
MYTHOS Standard Game DREAMANDS Starter	60.00
RODARY OPERATION BLAST	29,00
Boother BUST	18,00
> PIRATES DES CARAÏDES	114,00
> SERVICE COMPRIS	114,00
SM CVY	597,000 17,000
SHADOWRST	55.00
Rossler SHADOWBUN Sturtur	17,00 59,00
Noose:	19,00
SORCHES Booker	49,00 15,00
Compagnen du Sarcier	119.70
Dragona Gvide des Sortines	15,00
Dork Minions	15,00
LIDLESS EYE Storter Boother	55,00 16,00
* Against the Shadows	19.00
Player's Guide Maps	95,00 99,00
Dragona Player's Guide	65,00
Drogona Ployer's Guide Dark Minions Moyer's Guide The Wizonds Cossol Comp. The Lidless Eye Companion	49,00
The Lidens Eye Componier	59,00
Giff Sox: STAR TREK	345,00
Roaster	16,00
Allema Universe O-Careinssen	20,00
	105,00
introductory Fed. or Klin. First Anthology	170,00 215,00
SCAR TREE CLASSIC	60.00
Recister	18,00
Starffeet Honeuvers Booster STAR TREK DICE GAME STAR WARS (La Edition)	19,00
	40,00
Boosier (1st Edition) New hope	20,00
Halb	20.00
Dagobah	17,00 215,00

RUNEQUES



Bordeaux
162 rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux Tél : 05 56 44 26 03

Métro : Pasteur





et qu'il va être plein de méchants Sud-Américains moustachus qui vendent autre chose que du café.

Chaosium

- Call of Cthulhu: Escape from Innsmouth, 2nd edition est là, avec son petit village tranquille, ses dégénérés, ses fruits de mer, sa cité sous-marine et tout et tout. A première vue, les changements par rapport au bon vieil Évasion d'Innsmouth n'ont pas grand-chose de bouleversant.
- Elric: Finalement, les plans mettront plus longtemps que prévu à se rapprocher, et Corum n'arrivera qu'à la fin de l'année.

Columbia Games

• HârnMaster: HâmMaster Magic est un gros paquet de fiches, qui reprend et adapte un ancien supplément pour Hârn. Il contient, entre autres, un tas de sorts, des règles sur les objets magiques, des détails sur la création de personnages magiciens.

C'est un peu aride mais, si vous jouez à HârnMaster, c'est un achat recommandé. Un HârnMaster Bestiary ne devrait pas tarder à le rejoindre (courant novembre).

Daedalus

 Feng Shui: Fabrice Colin, nom de code «Petit Scolopendre», est allé jeter un Coup d'œil à Thoms of the Lotus, p. 20.

Dream Pod 9

Victor Hugo

 Heavy Gear: Land of Snakes décrit la Southern Republic.
 C'est remarquablement détaillé, et le pays est intéressant: une dictature francophone, impérialiste, mais pas complètement antipathique. Northern Light, un gros bouquin détaillant l'armée de la Confederacy, est également là. Humonist Alliance Sourcebook ne devrait plus tarder.

• Jovian Chronicles: Dans la série « les titres qui disent tout», Dream Pod 9 propose Mechanical Catalog: Exo-armor & Spacecraft, qui contient 0136 pages (si si, 0136, c'est numéroté comme ça) de robots de combat et de machines qui font mal. D'ici fin novembre, les fans pourront également investir dans Jovian Chronicles Companion avec ses règles additionnelles...

Eden Studios

• Conspiracy X: Après de longues heures de traque dans la forêt, l'abominable Colin des bois nous ramène un Coup d'œil sur CryptoZoology, p. 20.

FASA

 Shadowrun: Rigger 2 est là. C'est un énorme supplément consacré aux bricoleurs fous qui s'interfacent avec des véhicules. Il est plein de règles de combat, de poursuites, de constructions de machines volantes ou roulantes, et toutes ces sortes de choses, Il sera suivi à court terme de Cyberpirates, qui est carrément... étrange. Et donc, nous sommes dans les Caraïbes et, dans le monde de Shadowrun, elles grouillent de pirates. Croyez-moi: il y a plusieurs personnes, à la rédaction, qui l'attendent avec impatience (normalement d'ici mi-novembre).







Earthdawn: Secret Societies
of Barsaive est un gros guide
plein de sociétés secrétes bizarres
plus ou moins sympathiques.
 S'il n'est pas là, ce n'est plus
qu'une question de jours.

Gold Rush Games

Usagi Yojimbo: Tiens, un nouveau jeu de rôle!
C'est du médiéval-fantastique japonisant, il arrive en novembre et, pour ce qu'on en sait, il a l'air d'un client en or pour la terrible étagère du bas dont vous parle Fabrice
Colin p.83: on y joue des animaux-samourais.



• Sur le feu:

Sengoku est aussi un jeu de rôfe méd-fan nippon, mais il semble plus sérieux.

Son système sera proche de Fuzion (le système de règies de Talsorian). Il est annoncé pour décembre, et on en reparle à ce moment-là.

Holistics Designs

• Fading Suns: Décidément,
l'occulte va même se nicher
dans le space opera! The Dark
Between the Stars est un guide (paru)
consacré à ce qui rôde entre
les étoiles mourantes du monde
de Fading Suns. Comme de juste,
l'espace est plein de monstres
indicibles, d'héretiques fourbes
et de démons ricanants.

ICE

 Merp Hand of the Healer est toujours un supplément consacré aux guérisseurs, mais il prend du retard (entre maintenant et un peu plus tard).

Imperium Games

• Traveller · Dans la serie « ce truc marche du feu de Dieu aux États-Unis et ne décolle pas en France », Milieu O Campaign est un gros bouquin à couverture cartonnée qui réédite deux suppléments déjà parus : Milieu O et le redoutable First Survey, avec ses dizaines de pages de colonnes de chiffres et d'abréviations incompréhensibles. A part une poignée de (jolies) illustrations en couleur; il ne contient rien de nouveau. Aliens, vol. 1, sera là à peu près

en même temps que ce Casus. le vous laisse deviner le sujet...

Manticore Productions

• Waste World. Hydro est un supplément décrivant l'une des peu riantes régions du monde de Waste World (début novembre). Un jour, j'aimerai bien que quelqu'un écrive cent cinquante pages sur un endroit agréable, reposant, lumineux, qui ne soit pas miné par des dissensions ou convoité par des cauchemars tentaculaires venus d'au-delà du temps. D'accord, il s'en vendrait dix, mais pour la beauté du geste...

Palladium

- Rifts: On a ligoté G.E. Ranne devant son ordinateur jusqu'à ce qu'il nous fasse un Coup d'œil sur Coaliton Navy (voir p. 20).
 Le veinard aura peut-être l'occasion de récidiver avec Federation of Magic, un guide régional qui sort d'un jour à l'autre.
- Heroes Unlimited

 La deuxième édition de ce jeu
 de super-héros arrive d'ici
 fin octobre. Scrayers, son premier supplément, sera compatible
 avec Rifts, et sort fin novembre.



Sur le feu 3
La nouvelle édition de Teenage Mutant Ninja Turtles arrive en décembre.

Pinnacle Entertainment

• Deadlands Dans la série « on a été eus, mais ne vous laissez pas rouler » Twisted Toles n'est pas un scenario : c'est un livret... vierge, où vous âtes censé noter les aventures de votre personnage. Pour le même prix, vous avez un cahier de 200 pages, grand format et avec un meilleur papier. Night Train, en revanche, est bien un scénario, récemment paru. The Great Maze, une grosse boîte consacrée à la Californie post-cataclysme pourrait arriver ce mois-ci Étonnant, non?

Steve Jackson Games

 Gurps . Gurps Block Ops est là, et on en reparle dans le prochain





Saviez-vous que les fourmis jouaient aux jeux de rôles, depuis plus de 20 ans ?

Jacques Bebert

La boutique ouvre désormais de 10h à 21h. Initiations à DEADLANDS, SPACE OPERA, INS. Vente par correspondance (courrier ou téléphone).



Le SAMEDI 15 NOVEMBRE 1997 rencontre avec

auteur du cycle "Les Crépusculaires ".
JULIEN DELVAL

Illustrateur du " Secret de Ji et de Guildes ".

□ L5R WAY OF THE DRAGON VO	85 F
□ INS/MV DE LUXE 3 éme Edition VF	.205 F
SHADOWRUN LA FRANCE VF	.155 F
POLARIS PIRATES VF	.120 F
☐ SHAAN LES HUMAINS VF	115 F
☐ GUILDES ATLAS 2 VF	.175 F
AUTRES ARTICLESTÉLEP	HONEZ

Nomdu Produt	Quantité	Prix Unita re	Prix
			F
-			F
		-	. F
•		-	. F
DATO DISTRICT OF S	<u> </u>		• '
RAIS D'ENVOI 20 F NVOI EN COLISSIMO 30F, DOM	-TOM +55 F		
	TOTAL À	PAYER	F
ОМ	Prénom		
ode Posta	VILLE .		re obligatoire





numéro. Gurps Biotech arrive ce mois-ci.

 In Nomine: The Marches est là. In Nomine deviendrait-if un jeu comme les autres, avec des suppléments qui sortent avec un retard «normal»? Il contient un tas de détails sur Blandine et Beleth (qui, pour les Ricains, est une femme). A part ça, il y a des détails sur les mondes des rêves, les anciens dieux, la troisième force.. Ce n'est pas inintéressant, mais franchement, tout chauvinisme mis à part, mieux vaut investir dans l'INS/MV français. Revelotions III. Heaven & Hell arrive à tire-d'aile (d'ange ou de démon, au choix)

TSIS

Les annonces des nouveautés TSR sont toujours à prendre avec réserve, mais au moins, ses suppléments recommencent à sortir. C'est un soulagement...

- AD&D2 · Evil Tide est là.
 C'est un petit scénario d'une trentaine de pages, avec de très abominables sahuagins.
 The Wizards Spell Compendium, vol.
 2, reprend par ordre alphabétique tous les sorts publiés pour AD&D.
 Il ira de E à quoi... G? H?
- Forgotten Realms: Lands of Intrigue a drait à son Coup d'œil p. 16.
- Planescape: The Great Modon March, un recueil de scénarios, devrait être arrivé. Des hordes de petites créatures mécaniques migrent à travers des plans, et les malheureux aventuriers se retrouvent sur jeur chemin.

West End Games

- Star Wars. Fantastic Tech.
 Personnal Gear est bien arrivé,
 et Philippe Rat nous mitonne
 un Coup d'œil pour le prochain
 numéro. The Movie Trilogy
 Sourcebook, Special Edition reprend
 les textes des guides déjà parus,
 y rajoute quelques bouts de trucs
 ici et là, et hop, le tour est joué!
 Plus intéressant, le Players Guide
 Tagani vient compléter Lords
 of The Expanse. Normalement,
 tous les deux sont arrivés.
- Necroscope: Operation
 Nightside est un recueil de quatre scénarios pas terribles, mais parus.
- Tales from the Crypt The Gamemonster Guide n'a rien d'un guide pour meneurs de jeu. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un jeu de mots! C'est un recueil de PNJ, de lieux et de mini scénarios pour Tales from the Crypt. C'est agreable à lire, sans prétention, et pourquoi ne pas l'utiliser de temps en temps pour changer de rythme, après une partie de Cthulhu ou de Vampire?

White Wolf

- Vampire → The Masquerade: Le CD-Rom est arrivé. Il contient, entre autres, les textes des règles, du Players Guide, et des guides du Sabbat. Si vous lisez l'anglais et que vous avez un PC, vous pouvez investir. Mais quand même, les bouquins ont'un avantage sur le CD-Rom: on peut s'en servir pour caler une armoire.
- Vampire The Dark Ages:
 Une torche dans une main, un pieu dans l'autre, Tristan Lhomme
 s'est aventuré dans Transylvania
 by Night, et vous transmet
 ses impressions p. 18.
- Werewolf The Apocalypse.
 Kinfolk. Unsung Heroes est un guide sur les humains « pré-garous », ceux qui ont le gène mais ne se transforment pas. Il devrait être là depuis la dernière pleine lune.
- Mage The Ascension: World of Darkness: Sorcerer est consacre aux magiciens «normaux», ceux qui ne manipulent pas la vraie magye avec un y, et il a droit à un Coup d'œil p. 18. Mage Chronicles Il est là. C'est une réedition de Halls of the Arcanum (sur les chasseurs de mages) et d'Ascension Right Hand (sur leurs alliés, humains et autres).
- Wraith The Oblivion.
 Pupetteers & Pardonners est un guildbook, mais il est plus épais que la normale et regroupe deux guildes de fantômes (paru).
- Changeling The Dreaming 'Kithbook Nocker est là, plein de petits lutins grossiers, hargneux et bricoleurs, plus des brouettées de gadgets chimériques delirants. C'est joh et rigolo, comme presque tout Changeling...



Sur le feu;

Si WW tient ses délais, Æon sera là quand vous lirez ce Casus (et on fera l'impossible

pour vous en parler dans notre numéro de décembre, promis). On connaît à peu près son suivi pour 1998. Nous aurons donc, entre autres, plusieurs «Psi Order» qui seront l'équivalent des clanbooks (rhaza! encore!), une campagne en trois volets, et surtout une trilogie de romans signés de George Alec Effinger; l'auteur de «Gravité à la manque» et de «Privé de désert»,



Glossaire

Abreviations: Il existe certains standards, reprenant en général les trois premières lettres du nom ; TAI (Taille), FOR (Force), SAG (Sagesse), DEX (Dextérité), INT (Intelligence), VOL (Volonté), CON (Constitution). AD&D · Advanced Dungeons & Dragons (Régles avanções de Donjons & Dragons, le JdR mediéval-

fantastique le plus joue au monde)

Background Toile de fond. Désigne dans un jeu e contexte geographique, historique, biologiqu

et sociologique d'un univers ou d'un personnage Campagne : Terme tiré du vocabulaire militaire Une campagne est une suite de scénarios qui s enchaînent et peuvent représenter plusieurs années

de la vie du personnage

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer le chiffre désignant le nombre de faces (un dé est un simple de normal). Par exemple 2d6 signifie lancer deux des normaux, et additionnez les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste à lancer deux dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités)

Ecnan : Paravent en carton, qui présente un dessin d'amblance côte joueurs et un résumé des règles côté meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs

Feuille de personnage : Feuille sur laque le sont reportées toutes les caractéristiques chiffées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont parfois donnés dans nos critiques)

GN · Grandeur-nature

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se costument et jouent « en situation » des aventures).

Grosbill (n. m. et adj.) Joueur dont les personnages accumulent du pouvoir et des objets magiques, à la imite du respect des règles, dans le but : a) d'être plus puissant pour être le plus puissant b) de puiveriser le scénario plutôt que de le résoudre Terme consacré par Casus Beili d'après le surnom d'un joueur réel

Grosbillisme , Façon de jouer du joueur grosbill. Jeu de cartes (à jouer à et collectionner). Jeu stratég-que et tactique, dans l'esprit du Mille Bornes. Chacun des 2 joueurs constitue son jeu en choisissant ses cartes parmi une collection importante.

 Paquet de base (ou starter): régles + assortiment de cartes permettant à un joueur de commencer · Pochette-recharge (ou booster): Assorti-

ment aléatoire de cartes de divers niveaux de rareté permettant d'enrichir son jeu et/ou sa collection. Jeu d'Histoire : Wargame historique qui se joue avec des figurines.

JdR Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarment des personnages dans une aventure qu'ils viventen interaction avec un meneur de jeu, sulvant un scénario et des régles écrites, mais en improvisant

JpC: Jeu par correspondance, Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie

MJ Meneur de jeu, qui dirige la partie de jeu de rôle Murder-party Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème, au cours de laquelle un meurtre fictif est commis que les participants doivent élucider).

Niveau. Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50 ...).

PJ Personnages-Joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ: Personnages-Non-Joueurs (les personnages qui sont arimés par le meneur de jeu).

Rôliste Terme Inventé par Casus Bel i et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préféra parfois le terme jeu d'acteur Scenario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent Scenario linéaire : Scénario dans lequel chaque situa tion entraîne la suivante. Opposé au scenario ouvert. Scenario ouvert. Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs

ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scenario linéaire

Semi-réel - Autre terme désignant le grandeur-nature Supplément: Ou extension, Livret qui contient des règies additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu. Wargame, Jeu strategique ou tactique permettant de s'muler des conflits milita res.



Achète divers jeux (plateau, rôle, wargames) et inspis livres, son... Faire offres à Pascu, après 20h, au 0 42 52 25 82. Ach, jeux de plateau et wargames anciens et recents. René Battle - 2 impasse du Cerf, lot du Lac TM2 - 66210 Matemale, Tél. 0468044764.

Achète les premières fig. Citadel base plomb Donjons & Dragons années 80, 85. Tél. Mr Khames au 0148095951 Ach, pour Man O'War, Fléaux des Mers 150 F Franck, ap. 19 h. au 04 68 66 90 47

Cherche tous renseignements sur Elfes Noirs pour Wh.S. (anciens livres armées, White Dwarf vo, règles persos etc.). Bruno au 0474877393.

Ach, joueta Star Wars: véhicules figurines; Kenner 78-85. Demander Alex, te week-end, su 0474925102.

- Ach, tous scenarios Maléfices officiels ou revues. Écrire à Marc Pires - 80 rue Commaure B 4008 Liège (Belgique), Tél. 0033 453 2979

Ach, livres d'armées Warhammer d'occasion, Dauvillier - 139 rue Louis Lherault 95100 Argenteuil, Tet. 0139

-- Ch. désespérèment Hurlelone n° 3, 4 et 6. Philippe Deschodt après 8h au 03 20 53 81 07

- Ach, the Falloumpit Blues, War of the Ring, Ecrire à Guillaume Audouin - 68 rue du Pont de Créteil - 94100 St-

Ach. cartes Rage et extensions. Envoyez vos listes t Emmanuel Dale 7 rue Charles Peguy - 14000 Caen

- Achete livre de base et extensions Mercenaures. Pette (9 rue Bleue - 75009 Paris.

 Ach., ech., vds cartes Magic + vds Official Encyclopedia. Cherche sup. JRTM 2 ed. peu chers. Gaët Laurens - 7 rue des Charmilles - \$1500 Sermiters, Tél. 0326976675.

C1 (783)

Club JdR region Champigny (94) ch. joueurs/Mj fun, + de 8 ans vend. et samed soir, Gros Bill OK. Tél. Frédénc air 01 45 76 05 78

Les Chevaliers du Vent vous invitent (JdR, JdR, JdC, wgm.), au CAC G. Brassens 18 rue de Gasskourt - 78200 Mantes. Tel. D 309037 3/0 30334654.

PARTENAIRES

Råliste accro univers Manga, Cyberpunk et méd. fan. cherche partenaires intoxiqués sur Evian-Thonon (74). Marc au 045075 2458.

- Miljoueur recherche partenaires Star Wars sur Vannes (56), Tet. Niccau 02 97 47 71 50.

- Cherche joueurs et MJ dans le département du Gors Ecrire ou téléphoner à Ader Micolas - place du Donjon 32320 Bassoues, Tél. 05 62 70 95 8

M/P] cherche joueurs/euses pour AD&O les soirs de sern, près de Versailles. Tous bournins s'abstenir Tél. après 9h au DI 34893554.

Joueur 2 ans ch, partenaires sur région parisienne (95). Tél. Damien après 20h av. 0. 3450 20 26.

Cherche Joueurs/joueuses chevronnés et partisans du role play et du bon jeu pour AdC, Elric, Star Wars, RM, IRTM, David au 03 27 43 41 50.

M) ch. P) pour RdD, Legendes, 3 Mousquetaires, Bitume sur Paris ou RP Grosbilk et ados attardés s'abstenir sonel au 01 42 55 40 83.

DIVERS

Gladiatoria IPC combat de gladiateurs. Tirage et règles gratuits à François Dat - BP 20 Anderiecht 2 1070 Bruxelles (Belgique).

- Vds fanzine nº I Le Cercle de Chthonos scenario Star Wars, Hawkmoon, aides, 50 pages 25 francs. Le Corre David - 21 Michelet 92100 Boulogne.

- Minas ithil cité féersque du cyberspace et bbs des jdit SF&F! Pour discussions + aides de jou, branchez votre modem at 0 43706698

je peins vos figurines toutes echelles/époques, échantillon sur demande Laurent au 056 8786 [].

ECHANGES

Eth., vds. ach. cartes Doom Trooper Contacter Rogez Anthony - 5 rue Branky \$1000 Chillions-en-Champagne ou au 0326211758.

Ech., vds, ach. cartes Middle Earth vf at vo, Demander Frederic ats 0 48498075

- Éch/vés cartes SW (toutes series + promos), X-Files, Mythos, Battletech, Rage, YTES. Contacter Dartols David

- Éthange Mythes et Lègendes AD&D2 etat neuf contre Recueil de Magie. Achète World of Greyhawk, jerôme au 0558462320 Merc.

Ech., ach., vds cartes Kabal. Cherche Personnage Unique (Tre ed.). Patrice au 0442 95 02 43

- Ech., vis., ach. cartes METW + Dragons + Dark Minion (FR + G8) liste sur demande. Christophe Rabat 8 av. Gl de Gaulle 56260 Larmon

Èth., ach., cartes Guildes (R, U, C) rech. <Aicha> & <Marson des Guerriers> Cai Pierron jérôme – DA 60 Ssis, Ouskam Air – Dakar (Sénégal).

Eth., wis, ath, cartes METW Lidless Eye, Star Wars, Guardians, X-Files, Battletech, LSR. Unité ou collections, Tél. Bruno at. 06 (2133574.

Éch., vds cartes Spellfire tites séries. Lamotte Stéphane -4 rue Carême Prenant - 95.00 Argenteuil.

- Ech. cartes Shadowrun, ech. Dés pour Dragon Dice. Contacter Jean-Claude au 0147685434 (92 Courberoie). - Cherche Mighty Empires et figurines et Rencontres Cosmiques. Florent till. 01 4883 4280 (Val de Marrie).

- Eth. lots de cartes Mythos/lyhad/Interv. Divine/Shadowrun. Vds cartes Rage et extensions... Emmanuel Dale 7 rue C. Peguy 14000 Caen.

VENTES

- Vd. Middle Earth, édition Collector de 1983. La boîte de base complète, l'écran, la carte et le module d'aventure Shelob's Lair. Le tout 300 francs. He contacter pour une vente séparée. Gregory Janez 0 42.64.81.25.

- Yds Jaux: Dunes 200 F, INS/MV 80 F, Le Monde de Murphy 120 F (neuf), Tél. David au 03 87 23 74 58.

ds nombreux jeux (wargames + JdR) dont collectors, Liste contre enveloppe timbrée à Ch. Simon - 3 rue du Burtul - 56100 Lorient.

Vds flyres SF liste contre enveloppe timbrée à F. Cudet 9 rue du Dr Delegrange - 59960 Neuville-en-Ferrain.

Vds cartes Magic. Demander liste à Y. Mahaffey - 9 rue de ia Praine Villeblain - 02200 Chacrise.

- Vds Warham, JdR + 6cr. + nbx sup, etat neuf + Magics/ Livres de va étes le héros. David au 02 40 98 20 65 - Vends figs Wh. 40K · Turavides (Prince, Biowre etc.).

Jacques au 02 47 55 01 43. Vds modules (RTM/MERP au tiers du prix (mais en

the). Liste contre un timbre à Bertrand Payolle - 12 rue de la Garenne 69005 Lyon.

BELT (ASUS RUBLIQUE

MNONCES

- Vds ancienne fig. Citadel bolte Skarloc Woodelf chariot de guerre elf fig. au détait (ork, skev, mag, elmit...). Tel. jean-Philippe au - 0556 1504 29

Vds Kuit + sup. + bolte Star Trek & ech. cartes Guardians, Benoit au 03 80 61 31 38.

- Vids Wh. 40K et Snaca Marine, les deux avec sup., the pas cher (- de 50 % du neuf). Pascai Nicolette - I Les Grives 07250 Le Pouzin.

 Vok Rosensaster + phreuses extensions et Warhammer + extension. Petits prix. Contactor Laurent, après 19h30, au 0 48735096.

Vos Nephilim, Stales, Monts Ave-en-Ciel (RQ), Dragon Radieux, Philippe au 038340206 (54000 Nancy).

- Vds cartes Magic 2155 cartes valeur plus de 2500 F, vendu 600 F Demander Michael, après 19 h, au 01 692 3506 (Juvisy).

Vis cartes X-Files I re édition + Mutant Chronicies le 3dR. Contacter Nbt au. 0297477150

 Vds Dark Sun (vl) + Liberté + Tribu Esclaves + Négociant des Dunes + Alfiance Vollée + Psy. Tout ou séparé. Appeler Marti au 0389493766

- Vás lot de cartes Spelifire et vás lots de Star Wars. Tél. 04 94 53 35 74 ou Guez Oren Rés. Le Goéland av. de Lattre de Tassigny – 83600 Fréjus.

- Vos obreux sup. AD&D Royaumes Oubliés + obreux yeux Louis au 056291 825.

Vds véhicules Ork Wh. 40K. Demander Martial au 03 20 71 69 49 (593 0 Orchies).

- Vds Kult + sup. Les Anges déchus 250 F Demander Oli-

vier après 9h au 0327969904.

- Vds. ech, cartes SW + Deus + 1D4. Philippe Trouillez - 4 rue Stephenson 59540 Caudry

- Vds nibreux JdR et JdP également figurities et codex Wh. 40K prix avantageux. Demander Frédéric au 032150 2124.

· Vds Donjons & Dragons, Base & Expert. Vds cartes Magic collections, Ice Age, Je édition, Renaissance Tél. Alex ap. 9 hay 04 50 45 75 46.

Vends Magic toutes séries ou échange contre sup. AD&D. Écrire à Borowski Pierre - 3 rue Jules Valles 01100 Bellemat

Vds cartes Magic anciennes Beta UNL AN AQ .. job! Michelin - 2 rue du Parcours 25490 Dampierre-les-Bois. Tel. aprés 20h30 au 03 81 93 24 29

- Vds Battletech + nbrit Comics Marves / Sernic + Heroquest + Seigneurs de Guerre + Space Crusade et tites ext. Dolhent Stephane 3 place du 87e R. - 02100 St-Quentin.

Bon d'insertion d'une petite annonce

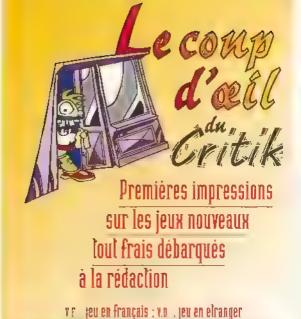
(à découper ou à photocopier) À retourner à: CASUS BELLI Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez (isiblement en CAPITALES en utilisant une case par jettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits mormatiques, des photocopies de regles ou de traduction est supprimée Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et ibel ées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées

Casus	D - 160	P I	110
Lasus	belli	III .	

Parution n° 111 : 3 décembre 97 Date imite : 12 novembre 97.

			Clat	€ 144 E H	ıt	
Г		Achat				
Į,	Vente	Achat	Club	Divers	Echan	ge Partenálr
	- T-					
г					1	
П						
٦	1					
ď		' -				
т			1			
4	'	1 1				
		<u> </u>			i	
п		T 1	1 1			
١.						
ľ						
l.	-		1 1			
Г						
1						
Г				1		
r	1					
1						
ľ		_ 1				
ı					i	
п						
H						
п						
	- (
ı			1			
	L					
1						
Ī						



Pour Polaris, en va Pirates Passez les prisonniers par le lube

Iance-lorpilles! Arf, arf!

Ifficile de passer à côté d'un sujet comme les pirates pour un jeu de rôle aquatique comme Polaris. Heureusement, Philippe Tessier, l'auteur, n'a même pas essayé et cela nous vaut le meilleur supplément pour Polaris à ce jour. La

partie technique est pour une fois minoritaire et limitée à un seul chapitre – nécessaire – sur le matériel et les techniques de combat. Le reste est du background.

C'est le mode de vie des pirates qui bénéficie de la plus grande attention, leur organisation sociale, comment ils vivent durant les périodes en mer, leur rapport aux esclaves, aux mutants, à la génétique, la manière dont on devient pirate, les différentes familles de flibustiers, leur code moral, etc., tout cela est décrit de manière un peu appliquée mais avec précision. Une autre partie s'attache à détailler succinctement une série de confréries, leur équipement, leurs habitudes, les régions où elles sévissent, ainsi que leurs chefs, qui peuvent devenir des PNI importants. Plutôt que cette trop longue liste de confréries et de pirates, j'aurais préféré quelques précisions croustillantes sur les liens entre les flibustiers et les nations du monde sous-marin ou sur le fameux conseil des pirates, voire un petit scénario. Mais bon, ne mégotons pas trop, Pirates va dans matière à rôle à un Polaris qui en a bien besoin.

Les Humains

Noir c est noir... il n y a plus d'espoir!

supplément présente un court historique de la colonisation d'Héos, avec quelques anecdotes intéressantes, mais s'attache

surtout à décrire la societe humaine, ses diverses composantes et ses vices les plus variés. Des prêtres du Nouvel Ordre dont les méthodes feraient pâlir Torquemada, aux grandes familles dignes d'un Néron complètement shooté, le monde de Shaan est toujours aussi sombre et sinistre. Ambiance d'inquisition, de déportation, de boucherie, de manipulation, de traîtrise, de débauche et de décadence... un bel enfer l'Surtout que certaines descriptions sont assez «graphiques» comme disent les Américains. Pour ma part, jouer dans ce type d'univers fasciste et dépravé ne me tente vraiment pas. Si le but de l'auteur est de nous écœurer, il y parvient parfa tement. Mais il en faut pour tous les goûts

Et dans ce genre particulier, cette aide de jeu est assez réussie. la description des organisations, de leurs motivations, du comportement de leurs membres et des PNJ principaux est bien faite. Les quelques dizaines de pistes de scénarios présentées à chaque page sont intéressantes et permettent de se lancer rapidement dans la préparation d'une aventure. Scénarios cyniques et immondes pour la plupart, mais apparemment l'ambiance du jeu veut cela

Les Humains décrit aussi Technopol, la capitale avec ses fonctionnaires et ses gangs, ses quartiers chics et ses bas-fonds ... ainsi qu'Arpège, le réseau informatique et cybernétique, avec ses habituels habitants virtuels. Vous pourrez aussi y trouver un petit catalogue de moyens de transports, d'armes, de robots et d'autres bestioles, ainsi que de nouvelles règles pour la gestion des combats (etait-ce vraiment nécessaire?) Au niveau de la forme, les illustrations sont honnêtes (même excellentes pour certaines), mais le nombre de fautes d'orthographe et d'erreurs de maquette dépasse un peu trop la «normaie». Une relecture de l'ouvrage avant publication n'aurait pas été superflue En résumé, un supplement très utile pour les meneurs de jeu amateurs du monde atroce de Shadn...

Anne Vétillard

Mekton Z Plus

Plus... de regles

iens, un truc avec des robots. Mekton Z Plus! Je ne l'attendais plus celui-là. Il est vrai que le mécha-jeu n'avait pas déchaîné les foules lors de sa parution il y a plus d'un an. D'où, sans doute, une sortie au ralenti du suivi. Reste à savoir si ce suppiément est de taille à raviver mon intérêt pour le jeu. Alors, «plus» de quoi?

Plus de régles, évidemment. Sur les robots, essentiellement. Donc pas de grosses surprises au menu, Mekton Z Plus est un système de règles avancées permettant de perfectionner et de personnaliser votre mécha préféré. Passé l'introduction et un premier chapitre en forme de rappel de règles de création de mécha, les quatre suivants traitent des armes et des divers systèmes composant un mécha, et proposent à ce titre des séries d'options et de gadgets. A vous de choisir entre celles qui vous intéressent, pour peu que vous puissiez vous les payer et que vous connaissiez vos tables de multiplication sur le bout des doigts.

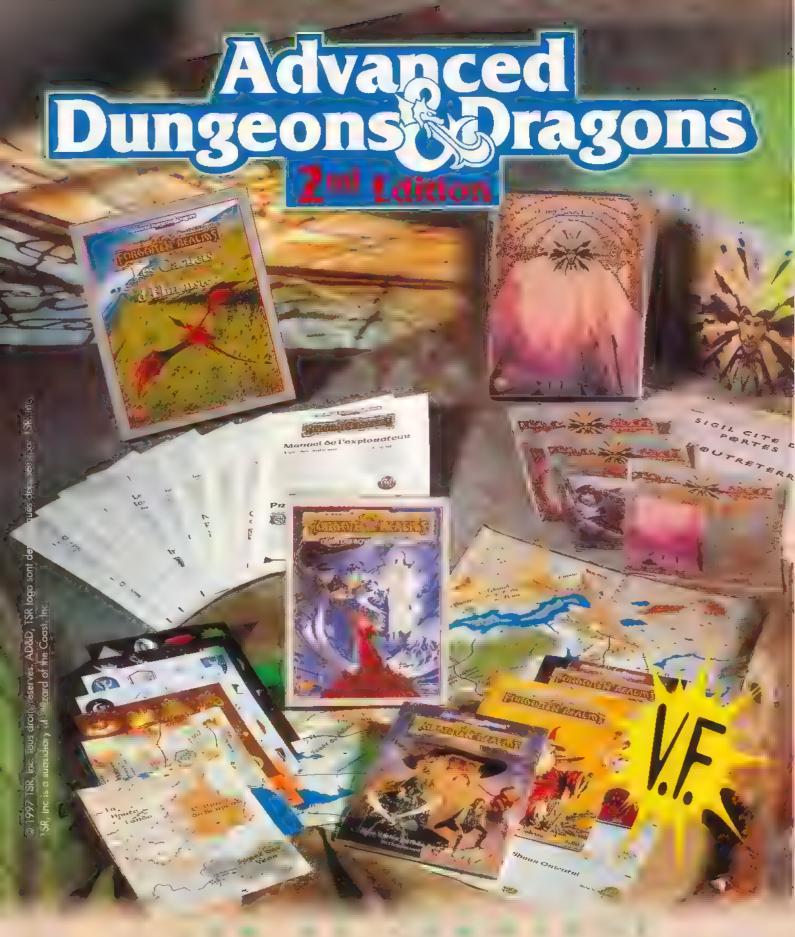
Finalement, le but de Mekton Z Plus est atteint : démultiplier la déjà grande marge d'action que le livre de base donnait au joueur dans la conception des méchas. Et si vous ne croyez toujours pas qu'avec Mekton Z, on peut créer n'importe quelle sorte d'engin, jetez un coup d'œil à la partie du supplément que j'ai lue avec le plus de plaisir : j'ai nommé les Trucs Mekton Stupides (TMS). De la fusion du pilote dans le mécha à l'androide sexy en passant par la transformation du mécha en flingue, les auteurs ne semblent avoir négligé aucun des gadgets improbables issus des défires de la japanimation.

Il faut attendre le dernier chapitre pour qu'on se soucie des hommes dans la machine. Hélas, là encore, rien sur le roleplaying proprement dit. Les règles sur les pouvoirs psioniques constituent toutefois une lecture intéressante.

Bref, Mekton Z Plus est un très bon supplément à prix raisonnable pour méchaphiles confirmés. Mais un supplément qui ne remédie pas aux principaux défauts du jeu (l'absence d'un background solide et d'une réelle maturité

Mehdi Sahmi







Je souhaite recevoir :	Guide des royaumes oubliés Les Carnets d'Elminster	289 F
, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	□ Les Cornets d'Elminster	215 F
	Planescape	272 F
	The state of the s	Total
Ci-joint mor JEUX DESCAR	n règlement de F franco de port à TES, 1, rue colonel pierre Avia, 75503 I	l'ordre de : Paris cedex 15
	Prénom	
Code Postal	Ville	



Atlas. volume second

Les deux font la paire

oilà donc le second volume de l'atlas du Continent qui en conjonction avec le premier, offre suffisamment de background aux MJ imaginatifs pour des années de jeu. Comme dans le premier tome, ce sont trois régions très différentes qui sont décrites, mais de manière moins dense et dans un style sensiblement différent suivant les auteurs

L'Empire du Noir Couchant est une vaste région hivernale dont la population lore courbe l'échine sous la domination despotique de rois-sorciers nécromanciens. Le loom noir y abonde, les guildes ashragors aussi et l'histoire de l'Empire semble recouvrir de sombres secrets en rapport avec la vraie nature du Continent, du moins c'est ce qui est suggéré sans qu'on en apprenne plus... ce genre de « teasing» est d'ailleurs assez énervant. Ceci dit, s'il y a besoin de méchants, ils sont tout trouvés. Les Baronnies Rouges sont construites sur le modèle féodal cher aux Gehemdals et sont pleines de clans celtes fort occupés à se faire la guerre pour imposer leur candidat au poste de haut-roi. Les guildes y sont très présentes et y pratiquent un double ieu peu reluisant. Les Baronnies sont vraiment le royaume de l'intrigue et constituent la région la plus réussie de l'Atlas, surtout qu'elles incluent l'Empire de la Pierre Vie, un matriarcat dont la description est assurée par un court mais excellent récit d'une ambassadrice venn'dys. Enfin, le Berceau de Dana est une vaste plaine sillonnée par des centaines de tribus draks Quelques bonnes idées comme l'importance des fleuves et les dresseurs d'esprits-frappeurs donnent envie d'y envoyer une caravane

Ce deuxième volume est de bonne, voire très bonne facture. Il souffre hélas de quelques défauts pratiques : les cartes, en noir et blanc (où est passée la couleur du tome un?) pas toujours terribles (celle des Baronnies en devient illisible) et surtout l'absence d'un index détaillé qui permettrait de s'y retrouver plus vite dans le flot d'informations fournies. Enfin, j'aurais aimé plus de pistes de scénarios, mais peutêtre la suite de la campagne comblera-t-elle ce manque? C'est à espérer

Way of the Dragon

Un demarrage en fanfare

seule petite chose qui me chagrinait dans l'excellent Legend of the Five Rings était la relative «transparence» du background, à la fois japonisant et inconsistant. En bien, ce premier supplément me cloue le bec, et j'en suis très heureux '

En une centa ne de pages plutôt aérées, ce ,oli fivret fait un tour très complet du mystérieux clan du Dragon. Le texte princ pal est vite lu, mais fourmilre d'Informations. Il présente l'histoire du clan, ses us et coutumes, et surtout les grandes families qui le composent. Les marges, quant à elles, sont pleines d'anecdotes, et surtout de dictons des moines du cian, qui sont de vrais régals à lire.

Le clan du Dragon regroupe trois familles et l'ordre monastique des lze Sumi et, du coup, il y a de quoi jouer dans plein de directions. Moines zen tatqués et à moitié fous. Magistrats de la famille Kitsuki, qui louchent du côté du juge Ti*. Érudits de la famille Agasha, qui découvrent les bases de la méthode scientifique. Guerriers de la famille Mirumoto, qui sont on ne peut plus classiques (mais ce n'est pas plus mal, pour un premier supplément). Visiblement, les auteurs ont lu les clanbooks de Vambire, et s'en sont inspirés. On retrouve ainsi, entre autres, la vision «subjective» de l'histoire et du clan, et les personnages prêts à jouer présentés sur une double page. Mais il y a pius de choses à manger que dans un clanbook.

Ah, et puis il y a le secret. Un beau, gros, énorme et passionnant secret. Si tous les clans en ont un de cette taille, ça promet pour la suite!

En dessert, on a un tas de petits trucs en vrac. notamment un topo sur les dragons (les vrais, les groslézards) et d'adorables tables qui permettent de détailler la vie et les hauts faits des ancêtres des personnages (avec une mention spéciale pour celle des histoires d'amour tragiques)

Maintenant, if ne reste plus qu'à attendre sereinement le clan de la Licorne, qui ne devrait plus trop tarder, ainsi que les premiers scénarios

Tristan Lhomme

Détective chinois du VIIes, que Van Gulik a rendu célebre dans ses romans policiers (chez 10/18).

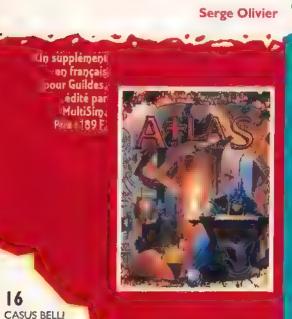
Lands of Intrigue

Fans de politique et de commerce, chargez!

ans la série des boîtes « régionales », Lands of Intrigue décrit deux pays situés au sudouest des Royaumes oubliés. Entre le Thétyr, où les intrigues et les machinations font passer la Cour de Louis XIV pour un jardin d'enfants, et Amn, dirigé par les réseaux marchands, il y a de quoi rassasier le plus avide des comploteurs. Récapitulons. Tout d'abord, le Thétyr (96 pages), où des années de guerre civile ont réduit une monarchie immense en un pays méfiant et divisé, qui essaye de reprendre confiance autour d'une nouvelle couronne. Comtes et ducs dirigent des fractions du pays et complotent activement en apportant plus ou moins de soutien à la reine. De l'autre côté, Amn (64 pages). abominablement riche, où les familles marchandes dirigent des cités fortifiées qui sont autant de carrefours commerciaux. A noter une courte description des colonies de Maztica, façon colonies espagnoles chez les Aztèques. Un petit livret (32 pages) présente des sociétés secrètes, quelques objets légendaires et Erlkazar, une région de baronnies où développer sa propre campagne d'intrigues. (C'est dans cette région que se déroule la Pentologie du Clerc, la série de romans éditée chez Fleuve Noir.) Ajoutez à cela deux cartes en couleur, au dos desquelles il y a d'autres cartes noir et blanc, et vous obtenez une bonne vue d'ensemble de la région. Côté présentation, les livrets ont la disposition classique géographie/histoire/visite guidée des lieux importants, émaillée de cartes de villes et de dessins. Pour Thétyr, la partie historique est énorme, les descriptions des duchés et comtés sont solides et agrémentées de portraits. Pour Amn, les descriptions sont plus sommaires, presque limitées aux villes, avec une histoire assez riche.

En somme, une boîte assez mince, au contenu très dense et de qualité, pour une présentation un peulourde (c'est écrit petit et serré...), et qui aurait peut-être gagnée à être en dessous de la barre des

Thomas Féron

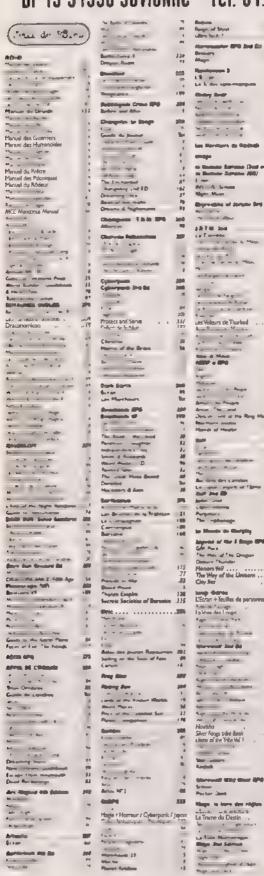








Vente Par Correspondance BP 19 34990 JUVIGNAC -



Hespu	Ш	
1 1 2 5 µ u C – Tel. 04	.67	.75.07.75
Begins Store Support Store allow Sect. 7	15 15 3	A fine of contrast
dermanter (FR) has for females	200 200 200 200 200 200 200 200 200 200	
Hartenan I	100	
LT or La b der upsamproprom Onder deut	2	Service of the paper of the pap
	91	Mayor and the
	1:	0
Las Marriagon de Madrido	300	Mage Revented for the .
graps on themes fortune (but on themes Agraphic (60)) I we for A Server Higher Moon	-0 200 200	Barrier Correlation
to the state of th	44	2 24 2 2 3 1 2 34
Shipmedite of Jorgen See	Se cin	Comments and the comments of t
A THE SHA	953	Winds:
La Carration 	100 mm m	4
to one was	all de	or house's his express (
w.g.	7 7	Agent gar
*****	28 .07	Barrier Comm
uss Voleurs de Tharford	100	Princero de sarq
1	10 10	the tipe for the
AMP + O'C		Petrologic (PR) has do
Notice or	4	-
Access to the second	1	orb or by orposer
Array Fig. 200 Dec. or 100 of the Roy M Northern contin	74	The state of the state of
Bart of Product	7	Project Owner Confidence
		Mars de Bregan Agen
the days for complex be done for complex be upon report of figure days less 80	85 2m 1 2 112 247	Microsoftial or a
Staff Step 80 judici sout	864	Rejun Brange
Aprilation a Plan replacement	1	or District Committee of the Committee o
to Minimo to Georgia; Superior of the J Sings Of Get No. 1	(79 0 179	Countries Name Countries Name
The May of The Dispose	07	
Plenger Vell The Way of the Unitern City Ner		Phriver ous sons L'Egran de RM Cristures & Trisors
L'Ecran + l'euilles de personn	679 oges 72.	Companios III
To Vote des l'espe Egy me hen	(07)	L'Horser d'Orellion
	20 61 3	Compagnio PF
Operated that \$4	7	to and trappe
** **	34 38	An or way
St. Co. T.	ľ	St. 1
Apr 21 71 10	10	American estates
Morpho Siver Forgs tribe flook chars of the Fribe Val. 1		1-4
area l	10	April 10 and 10
Sepale Shrough Way War SPI	100	Department of the
Settor Dest	#3 #6	Shadaar or France Fabruar or places
the later of the l	190	

/5.07.75	
	と スキャススト スティー・コングラスト 神 田田・
A control of the second of the	· 1000年 日 日本日本日 1 日本日本日本日 1 日本日本日本日本
All Control of the Co	The state of the Ball
Control MI (and a second management of the sec	302 178 90 30 30 30 31 19
orrupirios III	117 43 9 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14
Same the Section of Defended associated asso	日 五日 一年 日におっていないのはの時

The same of the sa			
	37H 94	Form to the same 36	Air Ton
Des Perers att des Orellees Characte Guerry	81		CI CI
Av	60	ur Compagnon	CI CI
for the same of th	10		
Access of the Control	**	Mort sur son rocher 104	Gunte des Sontenes 154
No or Company	94	a war to selected	3 18a0
Manuscript Samuelment	96	7 15 10	The State of Party April 2
Mad the		1 Agents to Jose 154	
regional discounties Springer of	28	Marin Storie STG 199	Dr
August 1	100	Biopones W	Agent to their bear 600 20
Processor & Prop	-	Street to Board 200	
	141	1	-
êter Wers 2nd So. revente. Le Guide de la II. des Judic	140	7 . 4	
Le Guide de la IL des Judis	.145	proper december (6) All	The section of the second
Le Guide de l'Alfurce		- man may 14	The same
LE GUIGE DE 'MINKE	4	P	DEAL DEAL
Marie Company	1	are grant of rote Ads	Supplied to the supplied to th
Le Corraine du Mal	21	Artificers , . ,	Consequence Income. EVI 14
Le Guide Étoile de la Mort. Manuel du Maître de Jeu	311,	Sendyren	April Peak Sice Same
Literated off Literature one lenn 11	212	The Riser	Fut Car Carchia of the BOS
-	E.	A Today gorine A	
	-		1 to 1 to 10 to 10
A commence	1	No. 10	Collis
	100	No to	Compare the Derivat Program.
Les states grander de Res	-	(MAE ZAMES)	
Harton #1	101	1220	
A SE APR RESIDENCE STREET	1 200	Votare de Portice 7	
47 74 48	-	fine and an an	(D)
4 49 170	Pag.		22 m 1
An	140	Li Come Di	Arrest 1
40.00		- 06 X	Piller 1
Maria de Paris de Par		Section 19	Dolte
~			term 1 P F F
The same plants		the tray may t	Sund 1 3
4-30	44	F 4 7	Rotts
The state of the s	le.	to the first from a	
1 1 1		The complete the first	MAGIC 5
No. No.	-		
ther man and defeat the		(Period Lugary)	manic of
to a	-		a Majo Academia III
21	- 1	Service respondent 19	Sergera
4 1 2507	-	rame to	DE
	-	Innettett 21	
		Lucularium Tol	William William
* 4*	9.0	tenerament then be 400	**** * 1b
No. of the last of			Committee
Secretary the last test	10		
Spherotype marrier \$15	77	w. w	to a market by the second
Dropostor (PR	-	_	
A	1		
American send	47	to specific	My and to
Name Andrew	67	4-9-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-1-	Apr 20 10
Per ter Empere	34	profession and the	1
Passer Institutes The carry Max Mares	34 19		1 3 .23 3 6
STREET, SQUARE OF PERSON	D.	The same part Papers	eco
7	50		SCO
* * * ***	M M	Must yet Kygar 42	
* * 1 * 1		operacionales del	1 - 1 00 - 11
April April	64		decompare V
4 4		266	Accompany France
4	1.1	- 266 	
	, and	PROCESSOR AND	Acceptance of the state of the
		PRODUCE CONTRACT NO.	Manageria films 1
01 M No. 10 1	. R. B. W	PROCESSOR AND	S Loosten + 20 offers 479
of the Same of the	70	Principles (mage) (mg) Thursday (mg) Thursday (mg) Thursday (mg)	S Boosters + 5 others 65 408 contains 4 20 offers 4.79 - Boise Player pour débetant , 35
of the Section of the Sec	, pt	Principles (mage) (mg) Thursday (mg) Thursday (mg) Thursday (mg)	Sharrier Pointain Sharrier Pointain Sharrier Pointain Sharrier Sollerer 40 Boostars + 20 offeres 40 Boostars + 20 offeres 40 Boostars + 30 offeres Anne Paige pour debussain Anne Paige Point Sollerer A
of the Same of the	, pt	PROCESS AND SECOND SECO	S Loosters + 5 others 65 O Boosters + 20 offers 15 Market 100 Westernard 100 West
The second of th	, pi	Processing and the second seco	S lacosters + 5 others 5 lacosters + 20 offers 40 Boosters + 20 offers 40 Westers + 20 offers 40 Machinel light (Appellow VO) Booster
or an	7 29 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20	PACTOR OF THE PA	Supported to the support of the supp
of the Second Sec	, pt	Processing and the second and the se	Shoosters + 5 ollerex 65 Shoosters + 5 ollerex 65 All Boosters + 2 offerts 779 - Whateford Light (Amailton VO) Boosters + 2 offerts 90 - Whateford Light (Amailton VO) Scriter + 1 book TNL offert
A TOTAL COMPANY OF THE PROPERTY OF THE PROPERT	- N N N N N N N N N N N N N N N N N N N	Count do Cartos	S Boosters + 5 others 65 Obosters + 20 offers 15 Obosters + 20 Oboster
to the second of	, pt	Great de Cartes Javieros Compris	S Buosters + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 65 40 Boosters + 20 offers 179 40 is Marchant light (Appellow VO) 50 Octor 9 to 10 offers 90 40 acchange 546 Ed. Source + 1 boost TM-offers 59 50 Octor 9 to 10 offers
And the second s	, pt	price and on the second of the	Supposery 5 others 5 Supposery 5 others 65 O Boostery 4 20 offers 10 House 14 of 10 House 10 Hou
to the second of	, pt	Processor Complex to State Sta	Shorter + 5 others 65 40 Boosters + 5 others 65 40 Boosters + 20 others 65 10 Boosters + 20 others 79 40 Boosters + 20 others 79 40 Booster + 20 others 70 10 boorses + 2 others 70 10 boorses 10 boors 10
A comment of the comm	- 25 TO C W 100 AM 2 TO 100 TO	price and on the second of the	Supported to the support of the supp
A Comment of the Comm	7 29 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Spincal state of the state of t	Supposery 5 others 5 Supposery 5 others 65 OB Boostery 4 20 offers 10 House 14 of 10 House 10 Ho
A comment of the comm	20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0	Spincal state of the spincal s	Supposery + 5 others 5 Supposery + 5 others 65 O Boostery + 2 Offers -Boile Maje Poor Obbushet -Boile Maje Poor Obbushet -Boile Maje Poor Obbushet -Boostery C Boostery C Boostery C Boostery D Boostery
A comment of the comm	29 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	CPULL OF DELICATION Designation of the second of the seco	Supposery + 5 others Supposery + 5 others 65 Supposery + 5 others 65 Supposery + 5 others 65 Supposery + 2 offers 679 Supposery 69 - Managhant Lighte (Appellow VO) 10 boorsesy + 2 offers 70 others 71 Socret + 1 boors ITM offers 15 Socret + 1 boors ITM offers 15 Socret + 1 boors ITM offers 16 Socret + 1 boors ITM offers 17 Socret + 1 boors ITM offers 18 Socret + 1 boors ITM offers 19 Socret + 1 boors ITM offers 19 Socret + 1 boors ITM offers 10 Socret + 1 boors ITM offers 11 Socret + 1 boors ITM offers 12 Socret + 1 boors ITM offers 13 Socret + 1 boors ITM offers 14 Socret + 1 boors ITM offers 15 Socret + 1 boors ITM offers 16 Socret + 1 boors ITM offers 17 Socret + 1 boors ITM offers 18 Socret + 1 boors ITM offers 19 Socret + 1 boors ITM offers 19 Socret + 1 boors ITM offers 10 Socret + 1 b
A comment of the comm	977 07 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	CPULL OF DELICATION STATE OF DELICATION CONTRACTOR	Supporter + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 75 Booster + 2 offers 75 Booster + 2 offers 75 Booster + 1 boost IN-offers 65 Booster + 2 offers 75 Booster + 2 off
County Feet Addiction Charles George Charles Good	10 日	CPULL OF DELICATION Designation of the second of the seco	S Boosters + 5 Others 65 40 Boosters + 20 Offers 65 40 Boosters + 20 Offers 65 40 Boosters + 20 Offers 79 40 House Major 100 40
County Feet Addiction Charles George Charles Good	- N - N - N - N - N - N - N - N - N - N	CPULL OF CALLED CPULL	Supporter + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 75 Booster + 2 offers 75 Booster + 2 offers 75 Booster + 1 boost IN-offers 65 Booster + 2 offers 75 Booster + 2 off
Los Angeles by Night and Addiction Chemist Feed Addiction Chemistry Whee Well Spirit Spirit Whee Well Spirit Spi	977 07 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	CPULL OF CALLED CPULL	Supposery + 5 others 65 40 Boostery + 20 offers 65 Boostery + 20 offers 65 Boostery + 20 offers 65 Boostery + 20 offers 79 Westphart Light (Appellow VO) 10 boortery + 2 offers 90 Westphart Light (Appellow VO) 10 Boostery 10 Boost IVI offers 10 Boostery 10 Boostery 10 Boost IVI offers 10 Boostery 10 Boostery 10 Boost IVI offers 10 Boostery 10 Boost IVI offers 10 Boostery 1
Loss Angeles by Night and	97 00 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	CPULL OF DELICATION CONTROL O	Supposery + 5 others
Charles Feet Addition Charles Ground Charles Feet Addition Charles Feet Addition Charles Ground	・ 日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日	CPULL OF DELICATION CONTROL O	Supposers + 5 others 65 8 Supposers + 5 others 65 90 Boostars + 20 offers 65 90 Helicathant light (Appliers VO) Boostar 1 2 offers 90 Helicathant light (Appliers VO) Boostar 1 boost INL offers 90 Helicathant light (Appliers VO) Boostar 9 Louis 100 offers 90 Helicathant light (Appliers VO) Boostar 9 Louis 100 offers 90 Constant 1 boost INL offers 9
Charles for Night to the State of State	97 00 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	Spring and the first term of the months of the first term of term of the first term	Supposers + 5 others
Los Angoles by Night and Additional	・ 日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日	CPULL OF DELICATION CPULL OF	Supporter + Software 65 Suporter + Software 65 - Out 60 Souther + 20 offers 167 - Book Plage pour obsessant 18 - Book Plage pour obsessant 18 - Book Plage Software 19 - Plage Software 19 - Plage Software 19 - Plage Software 19 - Book Plage Software 19 - Plage Software 19 - Book Plage Software 19 - Plage Software 19 - Book Plage Software 19 - Bo
Loss Angeles by Night and Angeles and Angeles by Night and Angeles by Night and Angeles an	977 07 07 07 07 07 07 07 07 07 07 07 07 0	CPULL OF CREET CO. CPULL	Supposers + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 65 40 Boosters + 20 offers 65 40 Boosters + 20 offers 79 40 of Stage pour obsessant 85 40 House Marchard Lights (Appellow VO) 10 boorters + 2 offers 90 40 Apple Sets 8d. COTTO - 10 boost TM offers 59 10 octor - 10 boost TM offers 69 10 octor - 10 bo
Los Angoles by Night and Additional	- 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10	CPULL OF CREET CO. CPULL	Supporter + Solients 65 8 Boosters + Solients 65 40 Boosters + 20 offers 179 Booster + 20 offers 199 Westprint Light (Appellion VO) 10 Boosters 12 offers 199 Whatefund Light (Appellion VO) 10 Booster 19 boost TNL offers 59 Booster 1 boost TNL offers 59 Booster 1 boost TNL offers 69 Booster 1 boost TNL offers 69 Booster 2 offers 199 Booster 1 boost TNL offers 69 Booster 2 offers 199 Booster 1 boost TNL offers 69 Booster 2 offers 199 Booster 1 boost TNL offers 69 Booster 2 offers 199 Booster 199
Los Argeles by Night and Address Williams Willia	19 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	CPUAL OF DESTROY Designed of the Browner And Articles Company to the Browner And Articles Articles Company to the Browner And Articles And A	Supposers + 5 others 65 8 Supposers + 5 others 65 80 Boostars + 20 offers 65 80 Others + 10 offers 105 80 Others + 10 offe
Los Angeles by Night and Change of the Manager and Addition of the Manager and Additio	· 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图	CPULL OF CALLED CPULL	Supposers + Software 15 Suposers + Software 15 Suposers + Software 15 Suposers + 20 offers 16 Software Plants pour obsessant 15 Software Plants (Appellere VO) Plantshort Lights (Appellere VO) Plantshort Lights (Appellere VO) Software + I books TNL offers 15 Softwa
Loss Agencies by Night and Agency Manager and Agenc	19 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	CPULL OF CALLED SET OF	Supposers + Software 15 Suposers + Software 15 Suposers + Software 15 Suposers + 20 offers 16 Software Plants pour obsessant 15 Software Plants (Appellere VO) Plantshort Lights (Appellere VO) Plantshort Lights (Appellere VO) Software + I books TNL offers 15 Softwa
And the second s	· 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图	CPUAL OF DELICATION Department of the Period of the Perio	S Boosters + 5 Others
Clean Congress of the Congress	· 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + Software 15 Suposers + Software 15 Suposers + Software 15 Suposers + 20 offers 16 Software Plants pour obsessant 15 Software Plants (Appellere VO) Plantshort Lights (Appellere VO) Plantshort Lights (Appellere VO) Software + I books TNL offers 15 Softwa
And the second s	· 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 65 40 Boosters + 20 offers 67 40 Boosters + 20 offers 79 40 Forest flage pour obsessant 15 40 Month of 15 40 Offers 15 40 Offe
And the second s	20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 67 40 Boosters + 20 offers 67 40 Boosters + 20 offers 79 40 Forest Flage pour obsessant 15 40 Month of 15 40 Offers 15 40 Offe
And the second s	1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + 5 others 65 40 Boosters + 20 offers 67 40 Boosters + 20 offers 67 40 Boosters + 20 offers 79 40 Forest Flage pour obsessant 15 40 Month of 15 40 Offers 15 40 Offe
Los Argentines White Management States and S	・ 中の一般の一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + 5 others 65 AU Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 79 Personal Supposers 10 Boosters 10 Boost
And the second s	· 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + 5 others 65 AU Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 79 Personal Supposers 10 Boosters 10 Boost
Los Argentines White Management States and S	・ 中の一般の一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、一般では、	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	Supposers + 5 others 65 AU Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 65 Boosters + 20 offers 79 Personal Supposers 10 Boosters 10 Boost
Los Argeles by Night and Ni	· 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图 · 图	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	S Boosters + S others S Boosters + 20 offers Boosters Bo
Los Argeles by Night and Argeles by Night are and Argeles by Night and Nig	- 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20 - 20	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	S Boosters + S others S Boosters + 20 offers Boosters Bo
And the second s	,然后是在1000年, 100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年,1100年	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	S Boosters + S others S Boosters + 20 offers Boosters Bo
Los Argeles by Night and Argeles by Night are and Argeles by Night and Nig	・ の ・ の の の の の の の の の の の の の の の の の	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	S Boosters + S others S Boosters + 20 offers Boosters Bo
And the second s	,然后,我们就是一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个	CPULL OF DELICATION CONTROL OF DELICATION C	S Boosters + S others
Los Arges by Night and Arges below the second of the secon	- 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10 - 10	Services and the Person of the	S Boosters + S others
And the second s	- 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19	Services and the Person of the	S Boosters + S others
Clark Congress of the Congress	・ 中の一日の一日の一日の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本の日本	Develope Comprise 190 and 190	S Bootsers + 5 others
And the second s	- 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19	Services Georgies - And 53 Services Georgies - And 54 Se	S Boosters + S others
Charles for Might and Charles of Might and Charles	- 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19 - 19	Bordon Gonzal Source So	S Bootsers + 5 others

a segment the state	Aller Work	
Ecrati 4 44 44 36 ar Compagnon 4 44 113	5 16 1	
Le Feu dans la Montagne 113 Le Sang dans les Trindbres 104	The same of the same of	
Mort sur son rocher .104	to beginning the beautiful to	
AN A M	Guan de Surgner 154	
1 45 44 1	Tables as New At 1	
Liferror do Jose 154	The others (so treat 029 49 The others (so these 004 14 Dragues 27 F16 4	
March Storts SFS 246	Dragons 17 Fig. 4 Agreed the Black Bases 600 (9)	
Departs W	eruset	ı
	b	1
7 - 1	4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	
- N N N N N N N N N N N N N N N N N N N		
are gate of real Ads 6	b 7 1 0	
Artificer , . ,	Draconomicon Boossery .522 14	
Sendmen	Sta Fred Size Samo Fut Gu Clart Syrthio A N	
a take a garden of	A	
particular sale 1	I diese The Corel Steme	
to a second second second	the American	
	Compare the Darket Droggie	1
(*At JAnus)	h - 4 4	
Verborn de Parrilles	A STATE OF THE STA	
Barriera B	Annual Control	
- 10	00 m = 1	
to our EA		
No. 40 X	m un fet	
The state of the s	April 1	
A		
	MAGIC	ı
-	in tolo	٩
(Periodispes)	manc of	
***	Surgests 19	
Agreem companders No.	to a series of the series of	
Innuitate 21	Acres 1	
	man days to	
Lucu Armos Tol	17.20 3	
Landamer Mr.	A STATE OF THE STA	
Landamer Mr.	A STATE OF THE STA	
Landamer Mr.	Magazine VE	
Landamer Mr.	A STATE OF THE STA	
Landamer Mr.	Magazine VE	
Landamer Mr.	Magazine VE	
Considerate the Section of Section Sec	Magazine VE	
Considerate the Section of Section Sec	A Committee of the Comm	
Considerate the Section of Section Sec	A Committee of the Comm	
Constitution of the consti	A Comment of the Comm	
Constitution of the consti	A P A GA W WAS A STANDARD TO THE STANDARD TO T	
Constitution of the consti	A P A SA S	
Constitution of the consti	A Committee of the comm	
Constitution of the control of the c	A Supplemental Section 19 Section	
Constitution of the control of the c	A Super States A Supe	
Constitution of the control of the c	Agent Service But	
Constitution of the control of the c	A Superior Paris Control Paris	
Constitution of the control of the c	Agent Service Bd. Agent Service	
Constitution of the control of the c	Support Service Bd Ser	1
Constitution of the control of the c	Support Service Bd. Service Bd	1
Control of Darkers Land Street Control of Stree	A Supplemental of the Control of the	
Constitution of the control of the c	Society + 2 offers 19 Octorer 19 Octorer + 2 offers 19 Octorer 19	
Constitution of the control of the c	A Superior Solliers S	
Constitution of the content of the c	Shooter + 5 ollars (79 - 100 flags 1	The state of the s
Control of the late of the lat	Supplement Ball Manager Ball Ball Ball Ball Ball Ball Ball Bal	
Constitution of the last of th	Agent Service Ball Ball Ball Ball Ball Ball Ball Bal	
Control of the bank of the second of the sec	Agent Service Ball Ball Ball Service Ball Ball Ball Ball Ball Ball Ball Bal	,
Consideration for the part of	Support Service Bd. Support S	
Consideration for the part of	Agent Service Ball Ball Ball Service Ball Ball Ball Ball Ball Ball Ball Bal	
Control Contro	Abundance Vol. 19 August 1	
Control Complete Control Control Control Control Control Control Contro	Advanced VP Advan	
Control Contro	Advanced VP Advan	



DEADLANDS (RPG) A great Mazo **Boxed set** 160F Collisimo affert

DUNE Doite Booster

576F **Botte Starter**

552f

DEMON WORLD

+ 1 bilister de commandament • Collisimo offert

374F

SCORPION COUP

ILSRI Starter/Booster TEL

LSB BPG CITY LIES 192F Collisimo Offert

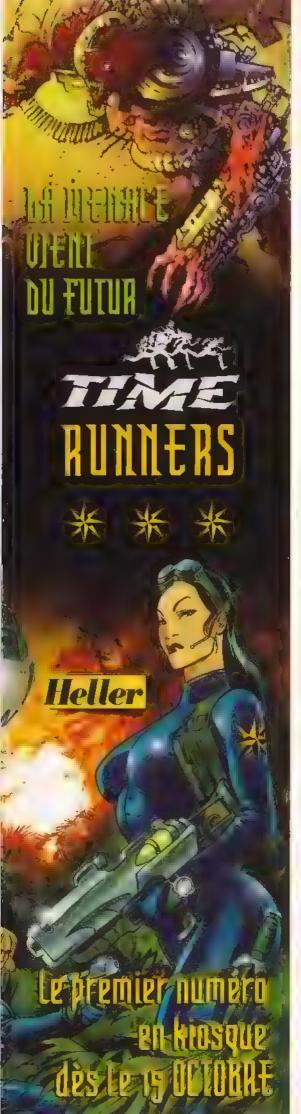
Pour touto premiere commande un avoir de hienvo-nue de 50f sur votre prochaine commande supóricure à 450F

FRAIS DE PORT

- RATUIT pour taute commande supérieur à 450f [Franco]
- Colissimo (48H) 3SF 🕒 Contre Nemboursement 🛨 3SF
- IOH TOH 49F
- COMMANDES
- montant de la commande • Par le ephone en indiquant votre B. de C.B. ou en Contre Remboursement
- Has prix sont valables jusqu'au prochain numéro et dons le limite. des stocks

Les joux en V.O. sont en italiques, les nouveautés en Gras.

Artention III Form Annual II F





MILL MAREL LENGINE DESTENERRE LA V. POUR VAMPIRE: The Management of the Pour Vampire: aller of the

Transylvania by Night

Qui trop embrasse . . . bien etreint



videmment, il faut être américain pour croire que la Transylvanie va de Prague à Kiev et de la Baltique à la mer Noire

Évidemment, il faut être nul en histoire pour ne pas remarquer les transformations «mineures» que WW inflige à de matheureux royaumes qui ne lui ont cien demandé

Évidemment, à force de couvrir une zone deux fois plus grande que la France, les auteurs se dispersent un peu par moments

N'empêche C'est bien, c'est dense, et il y a matiére à de longs mois de Jeu. Il y a suffisamment de niveaux d'histoires qui s'imbriquent pour que des nouveau-nés puissent se faire les dents avant de s'attaquer à la haute potitique, mais si vous avez des grosbills, vous pouvez les amener aussi, ils y croiseront des anciens waiment anciens, et vraiment pas

En plus d'un bref topo sur la Transylvanie proprement dite, le lecteur découvre un guide complet de l'Europe de l'Est, avec un panorama des vampires de Budapest, de Prague, de Sophia, de Kiev Chaque ville est présentée de manière relativement claire (mais sans plan, ce qui est bien dommage). Leurs ambiances different, leurs parasites immortels aussi, mais il y a une constante: le résultat donne envie de jouer. En fait, il donne tellement envie que je soupçonne WW d'y avoir jeté les bases de War of Ages, la grande campagne historique qui doit paraître l'année prochaine

Au chapitre des regrets : malgré ses 150 pages, ce gros livret ne peut pas tout traiter, et reste lacunaire sur pas mal de points. Les Tremere, notamment, sont franchement sous-exploités. Même chose pour nombre de points «secondaires», dont les êtres féeriques, qui sont expédiés en un malheureux para-

A la fois moins classique que Constantinople by Night (qui, comme de coutume, se centrait sur une seule vide), et beaucoup plus «médiéval» que ce dernier, Transylvania by Night remplit brillamment son contrat. Pour le prochain, je rêve d'un « Venise by Night »...

occidentale, est-ce qu'il l'appellera « Bretagne by Night » ?

World of Darkness: Sorcerer

On gribouille dans les marges

faudra faire un recensement, mais il va finir par y avoir plus d'agents du FBI intéressés par le paranormal, d'inquisiteurs, de médiums et autres goules que de vampires, de loupsgarous, de mages, de fantômes et de changelins. Et ne parlons même pas des humains ordinaires. Il en reste sans doute quelques-uns mais, depuis le temps, ils doivent être en minorité

Et donc, ce mois-cl, White Wolf nous propose tout ce qu'il faut pour jouer un magicien. Pas un mage. Un magicien. Un individu qui a des pouvoirs, mais qui n'est pas capable, contrairement à ses «cousins» plus évolués, de remodeler la réalité à sa guise. Par rapport aux vrais mages, les magiciens sont condamnés à manier une magie rigide, lente, ne laissant aucune place à l'improvisation... C'est ce qui fait tout leur intérêt, aussi bien pour les MJ qui en ont assez de passer des heures à négocier les paramètres d'un effet magyque improvisé que pour les joueurs qui ne se sentent pas toujours à l'aise dans un système où ils peuvent littéralement tout faire, lci, le système de magie suit des «Paths» notés sur cinq. qui ressemblent aux Disciplines des vampires. Et comme, de toute façon, le moindre acte magique prend du temps, l'apprenti sorcier aura des loisirs pour fraterniser avec des confreres

Justement, l'autre point fort de ce supplément est la description d'un pullulement de sociétés secrètes de magiciens, qui ne savent même pas qu'elles évoluent dans l'ombre de créatures beaucoup plus anciennes et puissantes qu'eux. Du coup, le Monde des Ténèbres commence à prendre un petit côté Nephilim tout à fait sympathique.

Au bilan, Sorcerer est bien écrit, intéressant, bourré de bonnes idées... Bref, pour les anglophones, c'est une voie d'accès intéressante à Moge. Pour les francophones, si vous n'êtes pas un fan absolu du Monde des Ténèbres en général et de Mage en particulier. . eh bien, vous pouvez économiser quelques dizaines de francs et un peu de place sur vos étagères!

Tristan Lhomme





CryptoZoology

Histoire d v croire.

ans Aux Frontières du Réel, il y a l'intrigue principale (les extraterrestres sont parmi nous, bla bla bla...) qui court en filigrane depuis quatre saisons, et les péripéties secondaires, à base de vampires branchés, de pouvoirs psi mal contrôlés et de créatures improbables. Rien d'étonnant à ce que les auteurs de Conspiracy X, qui n'ont jamais fait mystère de la filiation entretenue avec X-Files, aient choisi de recycler le principe. Pas d'extraterrestres donc dans CryptoZoology, pas de soucoupes volantes ni de conspirations gouvernementales, mais bien un échantillon tout à fait respectable de ces créatures improbables qui font le bonheur des tabloids américains: Big Foot, Chupacabras, Yéti, serpents de mer, etc. Ça pourrait être banal, risible et ennuyeux... ça ne l'est pas : en fait, CryptoZoology est même l'une des bonnes surprises de cet automne. Non content d'ouvrir de nouveaux horizons aux joueurs de Conspiracy X, il a même de quoi séduire les amateurs de jeux contemporains (de Cthulhu 90 à Conspirations, en passant par Énigma/BaSIC) désireux de bouleverser un peu les habitudes de leurs joueurs. D'emblée, deux organisations sont présentées au lecteur : l'une, style société anglaise bon teint, plutôt rationnelle (le côté Scully), l'autre largement plus déjantée, plus ouverte et en fin de compte plus proche de la vérité (la facette Mulder). Suit une liste de rapports et d'articles rédigés par ces organisations (avec, on s'en doute, des points de vue dissemblables), puis - et c'est là que ça devient interessant. la même liste avec cette fois la ou les version(s) officielle(s) des faits. Pour chaque créature, plusieurs explications sont généralement présentées : au M) de choisir celle qui s'accorde le mieux à sa vision des choses. En adoptant une telle optique, les auteurs évitent le piège des backgrounds trop fermés et laissent à leurs lecteurs une grande autonomie. Une excellente idée qui permet à ce supplément, en outre bien écrit et bien construit, de s'imposer comme une référence

Thorns of the Lotus

es Eaters of the Lotus appartiennent à la (longue) iste des factions plus ou moins agressives qui hantent les pages de Feng Shui. Eux ne possedent guère de contacts avec le monde contemporain : imaginez une bande de sorciers chinois dévorés par l'ambition et tentant par tous les moyens d'asseoir leur domination sur le Céleste Empire... Signe particulier : les Eaters of the Lotus sont des eunuques et vivent à la cour de l'Empereur de Jade. Nous sommes en 69 ap. J.-C., l'une des époques parallèles du jeu, et le monde des Eaters se résume à un chaos bouillonnant d'intrigues et de manipulations sordides. L'Empereur n'est plus qu'un pantin, mais de nouveaux ennemis venus du futur font leur apparition et les choses risquent fort de ne pas en rester là. Prometteur, non? Les 118 pages de ce troisième supplément pour Feng Shui sont là pour vous en convaincre. Au menu : un bref historique de l'Empire suivi d'un chapitre, plus long, consacré à la société secrète en question. Premier petit problème : les passages subjectifs, presentés par Gao Zhan (maître d'œuvre et fondateur de la secte) alternent avec des paragraphes «neutres», ce qui rend parfois les choses un peu confuses. Le reste? 24 pages sur les activités du Lotus, une trentaine (très instructives) sur le surnaturel (dragon, magie, esprits et autres divinités) et une bonne dose d'appendices, histoire de convertir tout ça en termes de jeux - et éventuellement d'incarner des membres du Lotus. Quelques petits défauts, qui viennent ternir un peu la qualité de l'ensemble : la pertinence de la séparation règles/background, pas vraiment évidente, et un côté parfois moralisateur, carrément agaçant: il faut bien vous rendre compte que si vous jouez des Eaters, vous êtes du mauvais côté, celui des méchants qui font des mauvaises actions, Maintenant, respirez, Un bon point par contre : la présence d'une aventure plus qu'honnête, assortie d'un final fracassant. L'ensemble se laisse lire, même si le prix reste un peu cher pour ce qui n'est au fond qu'un gros clanbook de PNI

Fabrice Colin

Coalition Navy

Les gars de la Marine

quoi reconnaît-on un supplément pour Rifts? Au matériel fin et perfectionné qui émaille les pages et qui sert la plupart du temps à détruire, mutiler, voire atomiser ses peuts camarades. Dans cette optique, Coalition Navy ne déçoit pas. C'est même du tout bon. Mais comme tous les suppléments axès sur le matériel de jeu, il ne faut pas être allergique au sujet. Alors pour ceux qui alment les bateaux et les sous-manns, les missiles balistiques et les commandos de marines, c'est le nirvana. Pour les autres, c'est un cauchemar

Conçu comme un supplément pour Coalition War Campaign, Lone Star et New West, Coalition Navy propose de vous familiariser avec la force navale la plus puissante du monde de Rifts, celle de la Coalition (enfin... la plus puissante après celle d'Atlantis tout de même)

C'est la qualité Rifts habitueile. Tout est détaillé, les tonnages des vaisseaux, les capacités, les dommages encaissables (comptès en MDC, les habitués apprécieront), l'emplacement des tubes lance-torpilles, le nombre de têtes nucléaires dans chaque missile, les boutons d'uniforme et l'âge du capitaine.

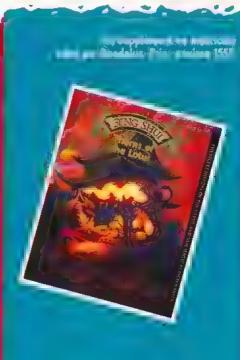
Alors c'est bien joli, mais à quoi ça sert ? A casser du monstre! Croyez-vous que seules des créatures terrestres ou aériennes passent par les Rifts ? Non, bien sûr. Alors quand une énorme bestiole gluante occupe le fond des grands lacs, c'est à la Coalition Navy de la déloger. Quand c'est une sangsue d'un mètre cinquante, c'est facile, on se la fait au couteau. mais quand il s'agit d'un Maelstrom Maker, qui se rapproche un peu d'un Grand Ancien réveillé, c'est une autre paire de manches. Et puis, il y a les pirates qui menacent les navires marchands et qui utilisent la magie pour les attaquer. Fidèles à la tradition, ils se réunissent dans des cités libres comme celle de Queenston Harbor construite près des ruines de Cleveland et dirigée par la reine Lilia Seabreeze. Si défaut il y a dans ce supplément, c'est celui de la gamme Rifts en genèral, l'absence de scénario ; quelques idées disséminées ça et là n'ont jamais remplacé

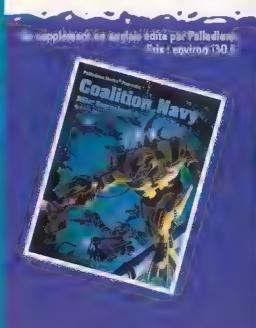
une campagne digne de ce nom.

G.E. Ranne



Fabrice Colin





En 1998 Casus Belli se dédouble pour vous!

Casus Belli Jaune L'Essentiel

Casus Belli Rouge L'Aventure

Tous les détails en décembre dans Casus Belli n°111



In Nomine Sa

« Généralement, la troisième fois, c'est la bonne. »

Saint Pierre

Magna Veritas, un jeu pas très bien présente mais qui promettait, écrit par Croc et quelques copains de l'époque. Et le jeu de rôle « à la française » en fut transformé. En effet, on avait à la fois des règles pas trop compliquées, un monde contemporain, des super pouvoirs. mais aussi un humour décapant. Depuis, il y a eu de bons jeux français, mais aucun avec ce mélange délonnant. Après un léger lifting en 1994. INS/MV nous revient dans une troisième et nouvelle édition. après sept ans de réflexion.

En 1990 paraissail En vérité In Nomine Salanis/ je vous le dis!

Vous interprétez donc un ange (si vous jouez à Magna Veritas, ou un démon si vous jouez à In Namine Satanis), venu sur Terre s'incarner dans un être humain, afin de participer à la grande lutte du Bien contre le Mal (ou vice versa, mais bon, je ne vais pas vous faire des notes comme ca jusqu'à la fin...). Vous avez de très grands pouvoirs, mais vous devez rester discrets, l'humanité n'étant pas encore prête à accepter votre présence, et puis il faut laisser leur libre arbitre aux humains (même si on peut les influencer). Le monde dans lequel yous jouez ressemble comme trois gouttes d'eau à notre bonne vieille Terre, avec quelques changements majeurs : la hiérarchie catholique est plutôt bornée et passéiste, les forces de l'ordre font partie du camp du Bien - en général -, les fascistes reprennent du poil de la bête et la télé abrutit la population avec des émissions débiles (cherchez l'erreur).

Exemple de combat entre forces angéliques et puissances démoniaques : Bruno Maignelet, démon au service de Malphas, Prince de la Discorde, répand son fiel sur mère Mathilda, ange au service de Guy, Archange des Guérisseurs. Il prétend que la bonne sœur aurait reçu pour son association caritative des subsides de la part d'organisations nazillones. Il est bien placé pour le savoir puisque c'est lui qui, en sous-main, a organisé les dons. Mère Mathilda s'énerve, téléphone à Maigrelet, passe à travers la ligne sous forme électrique, se rematérialise à l'autre bout et dissout l'immonde nabot au jet d'eau bénite surpuissant. Moralité : faut pas faire chier mère Mathilda quand elle répare ses lépreux! Mais la bonne Mathilda va quand même se faire passer un sacré savon par ses supérieurs, car c'est pas bien du tout ce qu'elle a fait là : elle a laissé des traces! Et quoi faire du petit. tas de boue brunâtre du feu démon, hein? Difficile de camoufler cela en accident. Peut-être pourra-t-on convaincre la presse que Maigrelet a disparu en Argentine avec sa pulpeuse maîtresse (sa femme n'étant pas un cadeau, on peut y croire!).

Pour la prochaine fois, mère Mathilda est priée d'en référer d'abord à son supérieur. Celui-ci convoquera alors une équipe de «spécialistes» chargés de résoudre de façon musclée, mais discrète, le problème. Et devinez qui est cette équipe de vaillants volontaires désignés d'office? Les personnages des joueurs, bien sûr!

Fatale symétrie

Au début, il y a bien longtemps, il n'y avait que Dieu, qui créa un Archange, puis des tas d'Archanges. Jusqu'au jour où Lucifer (le préféré de Dieu) se disputa avec le Chef Précipité dans les basses-fosses de l'Univers, avec les Archanges qui l'avaient soutenu, Lucifer devint Satan, et ses Archanges des Princes Démons D'où de nombreuses similitudes ou symétries entre ces frères ennemis. Pour aider les anges sur Terre, Dieu, dans son infini conformisme, a permis à des humains de devenir ses Serviteurs ou ses Soldats, en bref

des gros bras pour assister ses envoyés spéciaux. Satan, dans son infinie malignité, a créé les morts-vivants et les familiers pour aider les démons, et déjà c'est plus classe!

Depuis, les deux éternels jouent à celui qui aura le plus d'influence sur Terre. Mais comme cela commence à durer, ils s'en sont désintéressés peu à peu, et laissent leurs lieutenants gérer les affaires courantes. Bref, c'est maintenant à qui aura raison sur ses confrères et pourra commander le conseil d'administration hebdomadaire. Côté Princes Démons, c'est de toute façon banal de se mettre des bâtons dans les roues, suivant que l'on soit le subtil Prince du Sexe ou le bourrin Prince de la Guerre. Par contre, chez les «gentils», c'est carrément mesquins sans frontières et il n'est pas rare qu'un Archange envoie des anges d'une faction différente au casse-pipe, juste histoire de montrer aux autres combien ils sont incompétents. Bref, les personnages des joueurs sont de gentils agents de terrain, prêts à en découdre avec ceux « d'en face », mais qui doivent se garder de la sollicitude de feurs supérieurs.

Comment je suis né!

Prenons comme exemple un personnage créé pour Magna Veritas. Tout d'abord, vous choisissez votre supérieur parmi l'un des vingt et un Archanges disponibles. Cela vous donnera une idée du type d'ange que vous pouvez incarner. Vous aurez droit à deux pouvoirs découlant du domaine d'influence de votre Archange, plus deux autres tirés au hasard, plus une limitation (c'est-à-dire un défaut; très drôle à jouer). Vous répartissez ensuite 20 points entre six caractéristiques (Force, Volonté, Perception, Agilité, Précision, Apparence) Par exemple I en Force c'est Woody Allen, 3 c'est Schwarzenegger, 4 et 5 c'est un ange quasi normal. Un conseil : regardez quelles caractéristiques sont importantes pour les pouvoirs que vous avez. Dans INS/MV 3º édition, les caractéristiques ne servent plus à réussir les actions, elles servent de limite supérieure au niveau des talents et des pouvoirs. Ainsi, avec 4 en Apparence, vous pourrez développer le pouvoir Charme jusqu'au niveau 4, il yous reste ensuite à répartir quelques points dans des talents usuels (Conduire une voiture, Nager...) et c'est tout. Attention, vous êtes peut-être un super-héros, mais comme vous venez juste de vous incarner, vous avez parfois des difficultés à apprehender le monde moderne (d'où les faibles scores en Talents au début).

La sainte Trinité

Cette nouvelle édition change trois points essentiels du jeu. Et à mon avis pour le mieux,

— D'abord, le background est revu à la simplicité. On est là pour lutter pour le Bien (ou le Mal). Sont mises à l'arrière-plan les histoires d'univers parallèles, de forces multiples, etc. Pour les vieux de la vieille, ces éléments (sorciers, psis) n'ont pas disparu, mais INS/MV commençait vraiment à partir dans trop de directions prise de tête pour être aisément explicable. De plus, il y a quelques bonnes idées ajoutées, comme la présence effective de quelques Archanges sur Ter-

tanis/Magna Veritas



re (i'ai délà parlé des changements de background dans le Coup d'œil du n° 109)

- Ensuite, la mécanique de jeu a été profondément changée (tout en réalisant le tour de force de ne pas en donner l'impression). Le point le plus important est que les caractéristiques ne jouent quasiment plus que le rôle de «butoir» au niveau des talents et des pouvoirs. En contrepartie, le niveau des talents et des pouvoirs varie désormais de l'à 6 (au lieu de 1 à 3). Comme l'expérience va consister à gagner un niveau en talent OU un niveau en Pouvoir OU I point de Pouvoir, cela va donner des anges et des démons avec moins de pouvoirs disparates, mais plus costauds quand ils seront expérimentés. Le jeu en campagne devrait ainsi être plus agréable et progressif (mais là, on ne pourra en être sûr que dans quelques mois!).

- Enfin, les pouvoirs ont été légèrement redéfinis. Ce n'est pas grand-chose, mais ça devrait permettre des personnages un peu plus équilibrés les uns par rapport aux autres.

Peut mieux faire

J'ai déjà dit tout le bien que je pense de INSIMV, qui est l'un de mes jeux préférés. Mais bon, j'attendais un peu plus de

ा । जन्म करणा विश्वस्था । जन्म करणा विश्वस्था । जन्म करणा विश्वस्था । जन्म करणा विश्वस्था । जन्म करणा विश्वस्थ विश्वस्था cette troisième édition, ne serait-ce qu'au niveau de l'approche pour les néophytes. Il n'y a pas d'explication de ce qu'est le jeu de rôle, ce qui n'est pas très important puisque ce jeu s'adresse à ceux qui jouent déjà, mais une petite page là-dessus n'aurait pas fait de mal. Quant à avoir deux fois l'historique, repris mot pour mot pour chacune des facettes du jeu, et quasiment deux fois le système de jeu, je m'en serais bien passé, et j'aurais préféré voir ces pages consacrées à plus de scénarios (deux seulement, contre huit dans les éditions précédentes). Au

moins, l'historique vu côté ange ou démon aurait pu être écrit sous deux angles differents. De plus, comme cette partie est le résumé des événements décrits dans la quinzaine de suppléments déja parus, c'est plutôt dense, mais je ne pense pas que quelqu'un découvrant le jeu y comprenne grand-chose. Les illustrations sont toutes assez belles, mais ne me semblent jamais être à la bonne place, et rarement correspondre à des aspects du jeu Enfin, Malphas sait que les nouvelles d'ambiance présentées dans les précédentes éditions du jeu n'étaient pas

franchement géniales (je sais, j'en ai commis une molmême il y a longtemps, mais j'étais jeune, et j'ai jamais tué de chat!), mais elles donnaient un peu l'atmosphère du jeu. Ici, elles sont réduites au minimum et plutôt moyennes. Voilà un point qui auraît pu être copié sur In Nomine (l'adaptation américaine) : avoir une longue nouvelle de quatre ou cinq pages pour chaque camp, pour faire découvrir l'ordinaire d'une mission. En fait, la seule façon de savoir vraiment ce que vaut ce jeu génial, c'est de lire les scenarios, puis de les faire jouer. Heureusement, le chapitre «Le déroulement d'une partie» (dans le petit livret annexe) yient à point nommé pour combler une partie de ces lacunes. Allez, encore un petit effort, et la quatrième édition sera parfaite!

INS/MV en chiffres:

- I^a édition (1990). 192 pages; 8 scénarios; 10 Princes Démons; 10 Archanges quelques nouvelles Présentation en boîte. 3 livrets à l'interieur un peu pauvre La plus « vintage »
- 2º édition (994) 92 pages, 8 scenar os les mêmes règles O Archanges, O Princes Démans des tas de nouve les Présentation en livre cartonne un peu chargee mais très correcte. La pius dense
- 3* édition (1997) 223 pages plus un l'vret. de 16 pages 2 scénarios de nouvel es règles 21 Archanges. 30 Princes Demons queiques nouvelles Présentation en livret tête bêche converture genre sim icuir interieur soore mais correct La plus classe

FICHE TECHNIQUE

- Éditeur: Asmodée/Siroz Productions.
- Auteur: Croc et ses amis.
- Illustrations: Alberto Varanda,
- Pierre Courtial et Philippe Masson.
- Présentation : livre couverture similicuir
- de 223 pages, tête bêche pour chacun
- des jeux, format réduit (27,5 x 19,5 cm).
- Intérieur noir.
- Plus un livret petit format de 16 pages.
- Prix: 219 F.

Et In Nomine?

Pour ceux qui se posent a question in yaren de n'Nomine la traduction americane de NSM. dans cette trois eme edition Cein est pas pris mai pusquion evite ans unieu ourdingue avec des tas de termes occultes mais laurais bien apprécié. quelques emprunts. comme e Motigu definit les demons et les anges les plus importants. et module, eur puissance

Pierre Rosenthal



CAVIS DE Christian Cirri

Adorant ce jeu genial j'ai devoré cette troisieme edition et, bof ! En effet, INS/MV c'est pour moi un peu plus qu'un jeu, c'est un état d'esprit (un peu comme la Harley et la biere) où l'humour se marie à la perfection avec le jeu de rôle dans un exercice de style dont la deuxieme edition s'etait sortie avec brio. Mais là, le manque de « fun » et de scenarios font (helas !) de cette version un produit pour les vieux routards qui en connaissent déjà les ficelles. Il restera pourtant



Une aide de jeu par Croc Convertir un personnage INS/MV en *INS/MV* 3º édition

Supérieur

Aucun changement. Pour les anges, vérifiez si le supérieur n'est pas descendu sur Terre. Si c'est le cas, précisez-le au joueur

Caractéristiques

Aucun changement.

Le niveau des talents doit être déterminé en consultant la petite table ci-dessous. Attention: la valeur d'un talent ne peut pas dépasser la valeur de la caractéristique qui lui est associée. Si c'est le cas à cause de la conversion, le niveau réel du talent est égal à celui de la caractéristique associée. La série de pouvoirs « Talent » est une exception à cette règle

	9	6.1	
Ancien	niveau	Nouveau	prveau

+0	1
+1	2
+2	4
+3	6

Points de pouvoir

Ils doivent être réduits de 25 % afin d'être en accord avec la puissance des personnages de la 3e édition.

Marcellin Morgon est un ange de Janus de grade 3, joué depuis plusieurs années. Il a accumulé 30PP. Une fois converti, il n'en possedera plus que 23.

Le niveau doit être recalculé en utilisant la même table que celle des talents. Attention : la valeur d'un pouvoir ne peut pas dépasser la valeur de la caractéristique qui lui est associée. Si c'est le cas à cause de la conversion, le niveau réel du pouvoir est égal à celui de la caractéristique associée.

Marcellin Morgon (avant)

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	5	2	4	5	3	30

Talents . Savoir-faire +2, Discrétion +1, Anglais +1, Esquive

Pouvoirs: Ouverture +0 (spécial), Police municipale (555), Soldats de Dieu (561, majordome spécialisé en informatique), Armure corporelle +0 (211), Psychométrie +1 (312), Forme gazeuse +0 (263), Arme bénite à distance (412), Augmentation de Force (241), Esquive (341), Paralysie +0 (163), Chevaliere (avec Contrôle des humains +0 (361) et Eau du robinet +0 (125)), Relation privilégiee (Ange, Dominique), Yeux luminescents (624), Tic (616), Charme +1 (131), Invisibilité +0 (261), Passe-muraille +0 (335), Détection du Mal +0 (311), Polymorphie +0 (266), Dialogue mental +0 (322).

Marcellin Morgon (après)

FO	VO	PE	AG 4	PR	AP	PP
2	5	2	4	5	3	Z3

Talents . Savoir-faire (3), Discrétion (2), Anglais (2), Esquive

Illustration extraite du jeu.

Pouvoirs: Ouverture (1), Police municipale, enquêteur!, Armure corporelle (1), Psychométrie (2), Forme gazeuse (I), Arme à distance bénite, Talent de combat, Paralysie (I), Anneau² (Charme³ (I) et Jet d'eau du robinet (I)), Charme (2), Invisibilité (1), Passe-muraille (1), Détection du Mal-(1), Polymorphie (1) et Diatogue mental (1).

Limitations: Couleur des yeux et Tic

- l. il suffit de modifier ses talents pour qu'il puisse servir à table et utiliser un ordinateur.
- 2. l'anneau n'existe plus mais il n'y a pas de raison pour que le pouvoir disparaisse.
- 3. le contrôle des humains est devenu le niveau 6 du contrôle des animaux. Il peut être facilement remplacé par Charme.

Les contacts privilégiés avec Ange et Dominique ne sont pas des pouvoirs dans la troisième édition mais existent encore bien entendu.

Et hop, le tour est joué.





SI VOUS AVEZ MANQUE LE DEBUT...

Le Doc et son jeune élève ont échappé aux Témoins

(un cian de fanatiques religieux) en so licitant l'aide de la tribu mystique des HooDoos. Après un sangiant affrontement, ils s'éclipsent discrètement, mais sont capturés par les White Reavers, un groupe féritinin dont l'une des chefs, Shade, en veut « légèrement » au Doc. Celui-ci est alors obligé d'aider les Reavers dans leur conflit avec les Survivalistes

I SHOT THE SHERIF ...

** OK, les filles. Puisque vous insistez, je vais vous causer de ces tarés de survivalistes. Bonne nouvelle, ils ne sont pas nombreux. Mauvaise nouvelle, un seul d'entre eux vous abat les yeux fermés et un bras dans le dos! Oh, oh, doucement, le plaisante. Les Survivalistes sont vraiment très forts, tout de même, Heureusement, ils sont aussi très peu disciplinés et très dispersés.

Prenons les Banger, par exemple (Note : Les Banget ne sont pas des Personnalités, malgré ce qu'indique la carte.) Le sont des combattants honnêtes, resistants mais efficaces en combat rapproché. eur vrai force, c'est de pouvoir trimbales un véritable arsenal avec eux (Arme : 4). Imaginez un peu, mesdames : Une armure, un masque à gaz, un lanceflammes, une grenade et hop . un parfait tueur psychopathe prêt à l'emploi. Comme beaucoup de Survivalistes, ils amenent souvent leur matériel, ce qu' explique pourquoi ce sont des combattants recherchés (les Banger, les Tireurs d'élite et Wildeye ont tous en commun la capacité suivante : lorsqu'on leur attribue une arme, on peut immédiatement tirer une carte supplémentaire. Ceci accélère le jeu et augmente vos chances de tirer vos meilleures cartes.).



Les Surviva stes comptent dans leurs rangs un grand nombre de Tireurs d'élite Ce sont des tueurs incontrôlable ou presque (Contrôle 6), mais quelle efficacité! De loip de prés, avec de bonnes armes, ils sont vraiment bons, à condition de bien vouloir se battre!

Vous connaissez sûrement de nom les autres Survivalistes. J'ai déjà eu **Bunker** sous mes ordres. Ce brave

garçon est étonnamment docile, il se débrouille bien au combat et on peut même faire entrer deux-trois trucs utiles dans sa caboche (Talent 1). Le problème, c'est qu'il aime te lement les armes qu'il piquera tout ce qui ressemble à un fusil jusqu'à ce qu'il soit plein à craquer. Un vrai cleptomane! C'est un peu gênant, et ça met une sale ambiance.

J'a' rencontré **Wildeye** une ou deux fois. C'est un drôle de type, vraiment dur à enrôlér, mais qu'il vaut mieux avoir avec soi. Disons que c'est un Banger,

mais avec une cervelle et un léger instinct de conservation (Wildeye peut recevoir des talents et possède un bon score de blocage).

Pour finir, le plus dingue de tous, et ce n'est pas peu dire, Briggum. C'est un véritable ermite, un reclus qui ne se bat presque jamais (Contrôle 7). Bizarrement, it est plus discipliné une fois qu'il est sur le champ de bataille, mais plus on l'équipe, plus il devient sauvage. C'est comme şi avoir un flingue en main le faisait déjanter (Le contrôle de Briggum descend à 4 une fois qu'il est en jeu, +1 pour chaque arme qu'il reçoit. Paradoxalement, il vaut mieux ne pas lui en donner car il est déjà très efficace, même sans équipement).

Au cas ou vous ne l'auriez pas remarqué, mesdames, les Survivalistes et leurs copains les Mercenaires sont franchement secoués et tous

très dangereux, mais autant entre eux que pour leurs ennemis. Les Chefs survivalistes s'arrachent d'ailleurs souvent les cheveux, et ils sont souvent ob igés de faire appels à d'autres campagnards, comme mes potes les Témoins, pour faire régner l'ordre. Ces gars sont des pillards de génie et ils ne perdent jamais leur matériel, ce qui explique pourquoi les survivalistes sont si bien équipés

(Les Chefs survivalistes récupèrent les armes perdues lors des combats pour 1 Log. C'est très utile pour les armes à un coup comme les Lanceflammes)

Vous êtes toujours sûres de vouloir les affronter, les filles ? C'est une affaire d'nonneur. Je vois. Passons aux

armes, alors. Après tout, mieux vaut savoir par quoi on va se faire descendre.

BOUN, QUAND NOTHE COMUN PAIT BOUM!

Les Survivalistes aiment b'en les **Grenades**: C'est pas cher et ça fait du bruit. Fumigènes, aveuglantes, à gaz ou à fragmentation, ils adorent. Autant dire que, pour eux, le Lance-grenade, c'est un peu comme « rouge à lèvres pour...Hum, désolé.

Les Poings Énergétiques leur plaisent aussi : Ils sont déjà forts en combat rapproché, mais ils deviennent démoniaques avec ces trucs-là (un Banger avec un Poing peut avoir 6-7-10-12 pour un round de combat rapproché, soit plus de 50 % de chances d'infliger deux blessures I).

Bien sûr; ils utilisent les Cibieurs, ça fait tellement cool sur un gros flingue! (le cibleur ne peut être utilisé que sur un Attaquant ou un Défenseur Solitaire, mais les survivalistes avec leurs Contrôles élevés sont souvent dans ce cas). Ils aiment aussi les Disques de la Mort, les Lance-Flammes ou les Distracteur Soniques, ces gars sont ouverts à tout! J'en oublie sûrement plein, mais si être mitraillées, brûlées, matraquées ou explosées ne vous suffit pas, je ne peux rîen pour vous. "

LIVE AND LET DIE

Composer un jeu Survivalistes relève de la gageure. Les combattants ont des scores de Contrôle élevés et sont donc difficiles à recruter et chers à faire combattre. Vous aurez souvent recours à la règle du Défenseur Solitaire! En contrepartie, yous disposerez de quelques atouts liées principalement aux armes.

La capacité du chef survivaliste vous permet de récupérer pour un prix modique vos armes à la défausse. Vous pouvez donc utiliser de façon intensive les armes qui vont souvent à la casse: Lance-Fiammes, Distracteurs Soniques et bien entendu les Grenades. Combinez cette capacité à celle des Ban-

gers et des Tireurs d'Élite et vous pourrez effectuer l'opération suivante : Le Banger utilise une Grenade, vous la récupérez pour un

> Log, et vous la lui redonnez pour deux Logs. Vous tirez alors une carte grâce au pouvoir du Banger : Amusant, non ? Des armes réutilisables qui accélèrent votre jeu!

Il faudre inclure dans votre paquet des cartes qui permettent aux combattants d'intervenir dans un combat sans faire partie de la Réserve d'Attaque ou de Défense : Les Disques de la Mort ou le Talent Intervention se révéle-

ront très utiles pour faire des économies de Coms. A ce propos incluez toujours deux ou trois Ferrailleurs. Cette carte Logistique exceptionnelle vous permet d'échanger 3 Logs contre 2 Coms, à tout

moment. Grâce aux Ferrailleurs, aucun personnage, quel que soit son Contrôle, ne vous sera inaccess'b e.

ATTENSION, MELANGE EXPLOSIF:

Chef Survivaliste - Ferrailleurs (2)

Personnages: Tireurs d'Élite (4) - Bangers (5) -Bunker - Briggum - Wildeye- Bane - Strik - Warburn-Goodman

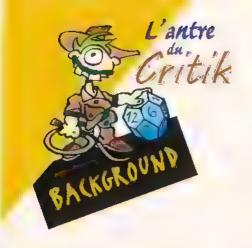
Instantanés : Corruption de Recrue (3)- Tire-toi de là gros tas (3)- Passe-moi ça (1) - Armement Adéquat (1)- A l'attaque (2)

Talents: Intervention (3)- Leadership (3)- Guide Campagnard (2) - Arts Martiaux (3)

Armes : Lance-Grenades (4)- Lance-Flammes (3)- Armure de
Mailes (2)- Distracteur
Sonique (2)- Poing
Énergétique (3)- Cibleur (3)- Disque de la
Mort (2)- Grenades Fumigènes (2)- Lunettes
de Visée (2)

F.D.





Shadowrun France

Douce France...

Ce supplément élait attendu depuis longtemps par les meneurs de jeu français. mais également par ceux pour qui le monde ne se résume pas à une vision américanocentriste

Plusieurs années après l'Angleterre, l'Irlande et surtout l'Altemagne, la France est enfin décrite, comblant avec maestria

au niveau politique.

diplomatique
et économique.

un vide certain

Ce supplément Une histoire

L'histoire de la France du XXIII siècle est riche et troublée. D'ailleurs, la chronologie exhaustive (qui couvre tout un chapitre) est l'un des éléments les plus intéressants de ce supplément, et ce pour deux raisons : la première est d'expliquer l'état de la France en 2057, la seconde de compiler les chronologies parues dans tous les suppléments nationaux (UCAS, Nations indiennes, TTG, etc.) et d'en faire une synthèse concise. On en apprend donc beaucoup plus sur l'Europe et le Moyen Orient que dans tous les ouvrages pour Shadowrun parus à ce jour. Cela constitue une véritable prouesse tant le background officiel américain laissait à ce sujet joueurs et MJ dans le flou artistique. Ce chapitre justifie à lui seul l'achat du supplément, et tout meneur de jeu de Shadowrun devrait au moins en connaître les grandes lignes afin de mieux maitriser le Sixième Monde

La France, comme à son habitude par le passé, a réagi aux troubles par un pouvoir fort masqué par l'état d'urgence. Le colbertisme bien de chez nous a permis à l'État de rester fort et de se prémunir contre les corporations. L'émergence de la magie a poussé le peuple à se réfugier dans le catholicisme pour trouver des réponses à l'inexplicable, ce qui a permis à l'Église de retrouver une place très importante. L'arrivée des Métahumains n'a pas déclenché de réaction xénophobe, au contraîre le concept de France terre d'accueil a pleinement fonctionné. Après un cycle accéléré, et bien français, alternant manifestations populaires et répressions policières, la république qui ne l'était plus que de nom a fait place à une oligarchie. Les aristocrates ont repris les rênes du pouvoir, épaulés par l'Église catholique et par les druides. Ce mélange constitue un subtil équilibre de pouvoirs antagonistes qui semble profiter aux classes dingeantes sans trop nuire au peuple.

Un pouvoir indépendant et musclé

Contrairement à la plupart des pays européens, comme l'Allemagne et l'Italie, qui se sont balkanisés à outrance, la France est restée presque unie et indivisible. L'État est toujours puissant et fort, comme en témoigne son armée et surtout ses forces de l'ordre. Si l'on y ajoute une censure intransigeante et une milice, toutes les deux au service de l'Église catholique, cela donne un des États les plus totalitaires du monde de *Shadowrun* Sans être une dictature, la France n'est plus (si tant est qu'elle le fut vraiment un jour) le pays des droits de l'homme et de la liberté. Cela est d'autant plus vrai si l'on ajoute une justice à deux vitesses selon que l'on est aristocrate ou homme du peuple.

Une économie sous contrôle

La France ne compte aucune triple A, mais dans ses secteurs de prédilection comme le luxe, la mode, la nourriture, l'armement et le vin, elle possède des corporations sans égales dans le monde. L'informatique est devenue un des points forts du savoir-faire français grâce à une conception très centralisée de la Matrice qui a permis d'échapper totalement au krach de 29. Les mégacorporations ne sont donc pas toutes-puissantes et doivent négocier avec le gouvernement le droit de s'installer. Cela est tout à fait logique dans un État revenu à la féodalité de ne pas tolérer la féodalité corporatiste, et le contrôle de l'économie par le gouvernement a toujours été une spécialité gauloise

Politiquement pas clair

Shadowrun France n'est pas une traduction, c'est le premier supplément de création française pour ce jeu, et sa gestation a été plutôt longue et difficile. Après avoir connu plusieurs moutures et être passé entre les mains de différents auteurs, il a finalement abouti entre celles de Philippe Tessier (l'auteur de Polaris) qui a été chargé d'en finaliser la version definitive. Il s'en est sorti avec brio, bien que les versions précédentes apparaissent encore en filigrane. Enrichissante d'un point de vue créatif, cette « cuisine » nuit parfois à la cohérence de l'ensemble. Des erreurs parsèment le livret, comme par exemple le « tout nouveau char Lafayette » qui est déjà mentionné comme tout nouveau en 2030, M. de Fontainebleau dont le titre varie de comte à duc, et pourquoi avoir conservé l'ECU alors que la monnaie européenne est désormais l'Euro. Un problème plus grave concerne la politique. La France est une oligarchie (gouvernement d'un petit nombre), mais le texte fait souvent référence à une monarchie (gouvernement d'un seul). Oligarchie est le terme officiel puisque les forces de l'ordre sont constituées entre autres de la police oligarchique et que partout l'on parle de la France et de son gouvernement comme étant l'Olgarchie. L'armée, par exemple, n'a donc aucune raison d'être appelée armée royale. Certes, les royalistes espèrent bien faire de la France un royaume à brève échéance, mais on n'en est pas encore là. Et divers passages montrent que ces incoherences sont des résurgences d'une version antérieure du texte... A vous de rectifier.

La fracture régionale

En plus de la description générale de la France, un chapitre entier est consacré aux régions de notre douce France, découpées en duchés. Dirigés bien évidemment par une famille ducale, certains sont des petites dictatures rurales, d'autres des havres de paix champêtres. Ils sont suffisamment autonomes pour avoir leurs propres forces appelées armées ducales.

Tous les duchés, de France et de Navarre, sont décrits mais tous ne sont pas traités à la même enseigne. Les plus développes ont droit à plusieurs dizaines de lignes voire plusieurs pages, les autres ne se voient accorder qu'un entrefilet. Mais cela suffit, malgré cette description inégale, à donner une vision assez précise de la France du XXII siècle, d'autant plus que, grâce à son État centralisé et dictatorial, les frontières sont quasiment les mêmes qu'à notre époque.

Les régions suffisamment exceptionnelles pour être décrites plus abondamment apportent à l'ensemble une réelle touche de magie et de créativité. Citons entre autres la Bretagne celte et sa brume magique, l'Auvergne noyée sous les cendres et son Dragon endormi dans un volcan, le Mont-Saint-Michel et sa cité sous-marine, la région toxique de Lorraine, et Marseille. La cité phocéenne a sombre dans le chaos organisé, une enceinte l'entoure désormais, ce qui lui donne un petit côté New York 1997. La violence y est telle que tout le monde est armé, la loi n'existe pas et la force est l'unique moyen de se faire respecter. Le gouverneur, représentant de l'Oligarchie dans la ville, utilise sensiblement les mêmes méthodes que les gangs, mafias et autres groupuscules illégaux. En clair, Marseille peut devenir un paradis pour shadowrunners si le meneur de jeu se sent inspiré. La description est malheureusement beaucoup trop courte pour être autre chose qu'une source d'inspiration. Mais souhaitons que Descartes Éditeur exploite rapidement cette bonne idée et produise un supplément sur cette cité digne de Berlin dans le supplément allemand ou de

A part ces duchés particuliers et autres endroits bizarres, force est de reconnaître que l'ensemble de la description des régions est assez répétitive. Certes tous les duchés ne peuvent pas être aussi originaux que l'Auvergne engloutie ou la Bretagne celte, mais il aurait été intéressant d'exploiter certains des particularismes régionaux qui donnent à la France son caractère si mélangé et coloré. Les Basques, les Corses, les Alsaciens par exemple ont des origines suffisamment uniques pour justifier, au moins autant que les Bretons, d'un éveil particulier dans le Sixième Monde...

Paris, ville de lumière

À tout seigneur, tout honneur, Paris reste la capitale centralisée de la France, malgré les pouvoirs importants des ducs et donc des régions. Siège du gouvernement et de la plupart des grandes sociétés françaises, la mégapole s'étend



pas faillir à sa tradition, les bâtiments modernes ont été relativement bien intégrés dans le paysage urbain et Paris conserve son cachet unique. La ville est découpée en vingt arrondissements et plusieurs dizaines de districts qui regroupent l'ancienne banlieue. Toutes ces zones sont d'intérêt et de niveau de sécurité variables, comme à Seattle, mais il faut constater que les forces de l'ordre ont réussi à éviter le pire et que Paris est presque une ville agréable.

Les sous-sols parisiens ont également droit à leur description et constituent un des points les plus originaux de la capitale, qui en manque cruellement par ailleurs. En effet, bien que très bien construit et détaillé, le Paris du XXII siècle souffre d'un manque de caractère, et suscite moins d'envie de s'y retrouver pour jouer que Berlin ou Denver. Dommage qu'il n'y ait pas eu autant d'idées et de créations originales que pour la Bretagne ou la Camargue, car les meneurs de jeu devront travailler pour donner du piquant

Impression générale

La France ajoute une pièce maîtresse au grand puzzle du Sixième Monde. L'Europe y apparaît enfin clairement, ainsi qu'une partie du Moyen Orient, et les meneurs de jeu vont se sentir plus à l'aise pour décrire l'actualité internationale ou pour imaginer des intrigues mondiales.

Côté forme, Shadowrun France, malgré une couverture de Manchu, est desservi par des illustrations intérieures minimalistes, peu évocatrices, entre storyboard et dessin animé de consommation courante...

Côté fond, la juxtaposition du travail de différents auteurs donne parfois un sentiment de patchwork.

Mais ces détails ne masquent pas la qualité et la richesse générale du supplément. Indispensable bien évidemment pour toute personne désirant évoluer dans l'Hexagone, sa lecture est suffisamment intéressante pour justifier son achat même si l'on ne veut pas jouer en France. Ce pays devient un des environnements de jeu les plus variés et les plus originaux. Et vive l'oligarque non, pardon... vive le roi!

Mathias Twardowski

- Un supplément de création
- française pour le jeu de rôle Shadowrun.
- Éditeur: Descartes Éditeur,
- sous licence FASA.
- Auteur: Philippe Tessier. Illustrateurs: Manchu
- (cogverture), Guillaume
- Fournier.
- Présentation : un livret de 146 pages, couverture
- cartonnée en couleur.
- Prix: 165 F.



Cyberpunk L'âge de Chrome

de la pluie acide, la rue ressemblait à une fourmilière inondée. Esquivant de lourdes voitures anonymes, les piélons se fravaient un passage entre les poubelles et les épaves humaines qui jonchaient le hilume Priant pour ne pas croiser un gang des rues, certains levaient des yeux vides vers les buildings corporalistes.

semblables à des lours

de lumière...

Sous le rideau jaunaire La genèse de l'enfer

Ces quelques phrases pourraient à elles seules résumer l'ambiance d'un des mondes les plus sombres. Anticipation pessimiste née au début des années 80, la «vision cyberpunk» fut d'abord un genre littéraire créé par un groupe d'écrivains fascinés par les nouvelles technologies et leur impact sur les comportements populaires. William Gibson, Walter Jon Williams ou Bruce Sterling décrivent un univers noir, où des mégacorporations gèrent un monde surpeuplé, hyperviolent et ravagé par des catastrophes écologiques. Des villes tentaculaires abritent une population lobotomisée par les médias, largement droguée, à la merci de ses propres déchets, les prédateurs urbains. La technologie devenue foile permet l'amélioration cybernétique de l'homme et la création d'hybrides biomécaniques. La gestion des interfaces neuro-informatiques donne une véritable existence au Réseau, la toile informatique née de la connexion de tous les ordinateurs, que l'on peut arpenter dans une simulation hyperréaliste branchée sur son système nerveux. Mais même dans ce monde de lumières, nul ne peut survivre sans devenir chasseur... C'est en 1988 que Talsorian publie un jeu dans cet univers: Cyberpunk 2013. Quelques suppléments, et la machine est lancée. En 1990, c'est la sortie de Cyberbunk 2020, plus fouillé, avec des systèmes de matrice et de combat révisés. Oriflam traduit cette version et offre ainsi au public français le premier jeu du genre.

Les pieds dedans...

Au premier abord, Cyberpunk est un monde désespéré, entre Blade Runner, Robocop et Judge Dredd, sans avenir, ressemblant plus à un cauchemar qu'à un univers ludique. Mais ce sont les personnages qui font tout l'intérêt du jeu. Purs produits du système, ils sont exécuteurs de basses œuvres des corpos, mais aussi leurs pires ennemis. Derniers rebelles, ils exploitent les failles d'un monde désespéré pour se tailler une place viable. Entre les Solos, véritables professionnels du combat, et les Netrunners, pirates de la Matrice (ce monde informatique qui relègue Tron et Le Cobaye au rang de la crèche), il existe toute une palette de profils plus ou moins musclés ou intellectuels. Cops, nomades bikers, techniciens ou trafiquants des rues, il y en a pour tous les goûts. Mais la dizaine de profils proposés n'est qu'une base de création, sur laquelle il convient de mettre un style, une façon d'exister qui va donner du relief au personnage. Qu'ils soient défoncés aux puces hallucinogènes, aux substituts chimiques ou Poser, imprégnés d'une personnalité qu'ils s'acharnent à reproduire, les cybernautes ne sont pas des enfants de chœur, mais bien des extrémistes de la sensation. Quel que soit le profil, la cybernétique offre à chacun l'implant qui comblera ses lacunes ou augmentera ses capacités humaines. Mais attention, câblé au dernier degré, le personnage perd peu à peu son humanité, jusqu'aux frontières de la cyberpsychose, où son cerveau surchargé de signaux contradictoires dérive sur le chemin de la psychopathie et des hallucinations...

Si certains jouent en exploitant le côté « tous pourris et moi le premier », il existe aussi la possibilité de jouer le « côté

honorable», où les personnages font bloc contre un système écrasant. Ils sont alors les derniers à préserver un certain code d'honneur et à œuvrer pour un monde meilleur. Mais pas d'illusions, Cyberpunk est un jeu qui pulvérise les valeurs et atomise toute éthique; il doit être joué avec une certaine finesse pour éviter de sombrer dans le cyberbillisme et la confusion. Bien que violent, c'est avant tout un jeu d'allure, et ce n'est pas pour men que le premier commandement en est: «Peu importe ce que tu fais, mais faisle avec style...»

En français dans le texte

Cyberpunk 2020

Le livre de base est un gros pavé de 250 pages qui contient tout ce qu'il faut pour comprendre le monde et y jouer immédiatement. Descriptions des profils, tables de background des personnages et détails sur les compétences, tout y est. Les personnages créés sont solides. Côté équipement, les tables d'armes, de cybermatériel et de programmes sont toutes détaillées, et bien utiles pour sentir le «style» cyberpunk. Saupoudrez le tout de remarques percutantes, nappez d'articles de journaux d'époque, et yous obtenez un gros gâteau dont la cerise est un ensemble de dix petits scénarios avec documents

Solo of Fortune

Édition 2020 du célèbre Soldier of Fortune (magazine paramilitaire), il offre au Solo, alias Monsieur-Force-de-combat, un ensemble d'articles, de pubs et de petites annonces. Un supplément riche en ambiance, mais dont on regrettera que les règles sur les armes à feu soient celles de Cyberpunk 2013... incompatibles avec Cyberbunk 2020

Night City

Réservé au meneur de jeu, ce beau complément dissèque Night City, la ville cyberpunk par excellence. Présenté comme un fichier Dataterm (service d'informations générales style internet), on y trouve les gangs, les installations publiques, et un descriptif de chaque bâtiment du centreville. Très vivant, il est riche en anecdotes et en idées de scé-

La gamme Chrome

Elle se présente comme un catalogue de produits, allant des armes aux programmes, en passant par les véhicules et les implants cybernétiques. Chaque produit est détaillé comme une courte pub, plus une explication du point de yue des règles

- Chrome. Pionnier du genre, on y trouve plein d'armes, des véhicules, du cyber, des services, de l'électronique et du software (80 pages denses.)
- Chrome 2, Pas mal de matériel général et varié, un peu de cyber, des armes surpuissantes, mais surtout une palette un peu plus étendue de véhicules. A noter, les pubs de minicorpos, avec profils du personnel, qui fournissent une



Forlorn Hope

Ce livret de 128 pages présente le Forlom Hope, un bar de vétérans, et un ensemble de huit scénarios commandités par ces vétérans. Bien écrits, ces scénarios permettent de rentrer progressivement dans le cercle des «anciens», et de jouer ainsi sur l'image sociale du personnage.

Protect & Serve

Consacré aux Cops, ce supplément présente le système judiciaire, les formations et l'organisation de la police. On trouve aussi du matériel spécial police et des articles sur les filières du crime organisé. Enfin, des conseils pour une campagne policière et une trentaine de synopsis permettent de jouer une table entière de flics.

Home of the Brave

Cette extension dresse un bilan de santé de l'Amérique en 2020, ce qui n'est guère réjouissant. Très utile pour sortir enfin de Night City.

Les enfants de la nuit

Cette extension permet d'ajouter des vampires, des loupsgarous et des ordres occultes dans cet univers déjà bien sordide. Délicat à mettre en place, et honni des puristes, ce livret donne une vision différente du monde et permet des campagnes plus variées.

Eurotour

Ce livret invite à participer à une tournée musicale et plonge dans le milieu des rockerboys pour une intrigue au cœur de l'Europe, ce pays de rêves et de richesses où tous rêvent d'être nés, mais la désillusion est de taille. Une liste exhaustive des suppléments parus en anglais serait un catalogue indigeste. D'un point de vue général, sachez que l'on trouve des suppléments pour approfondir toutes les optiques et les facettes du jeu. Corpos (Corpobooks 1, 2 & 3), Fixer (Wildside) ou

Nomade, il existe des suppléments pour étoffer tous les profils, mais également des catalogues d'armes, de matériel divers (Chromebook 4) ou des sets de règles (Maximum Metal, pour les combats de véhicules). A propos de ce dernier, c'est presque un jeu à part entière où s'affrontent blindés, cyborgs et power-armors, mais ces règles sont difficilement applicables à une poursuite dans Cyberpunk (pour ces cas, voyez les règles du Solo of Fortune). Des guides présentant les continents (Pacific Rim, Eurosource II) et des scénarios forment une gamme d'une vingtaine d'ouvrages.

Si vous lisez l'anglais, voilà deux titres qui complètent très bien la gamme en français: Bartmoss Brainwave (tout sur la Matrice, en rapport avec le jeu de cartes Netrunner, qui détaille la geographie du Réseau, offre des images et des icônes de tous les programmes) ou DeepSpace (sur l'espace, sa vie, sa politique, ses véhicules, etc.), qui sont de vrais bijoux fort utiles.

Et maintenant...

Si Cyberpunk a connu une véritable révolution avec la version 2020 et un vent de renouveau avec CyberGeneration (l'après Cyberpunk), on peut s'attendre à un nouveau big bang avec la troisième version que nous concocte Mike Pondsmith, l'auteur de la gamme Cyberpunk. Alors accrochez-yous, car c'est pour début 98...

Thomas Feron

Deux extraits

du Chrome 1.



La mondialisation frappe la table de jeu.

Déjà, des meneurs de jeu sous-traitent une partie
de leur travail aux joueurs (compte rendu de séance,
illustration...); des joueurs coiffent différentes
casquettes (chroniqueur, portraitiste...),
histoire de soulager le MJ.
Inventaire de petits trucs qui facilitent la vie
de chacun et accroissent le plaisir de jouer de tous...

epuis 1974 (1), les jeux de rôle ont beaucoup évolué, mais les rapports joueursmeneur de jeu n'ont pas vraiment suivi. Le MJ a toujours beaucoup de travail pour préparer la partie alors que les joueurs arrivent généralement les mains dans les poches. Cela crée souvent des tensions, le meneur se sentant parfois frustré en voyant des «touristes» réduire à néant une intrigue soigneusement élaborée à coups de nuits blanches. D'où certains mouvements d'humeur bien compréhensibles (si, si!) qui peuvent se traduire par la mort plus ou moins valeureuse et prématurée d'un ou deux personnages. L'autre écueil de ce type de rapports est qu'un meneur de jeu doté d'un cerveau de taille standard peine parfois pour se renouveler et surprendre ses joueurs

Faisant résolument partie de ces MJ susceptibles, paresseux et manquant d'imagination, il a bien fallu que je réagisse. Ce qui suit est le résultat de mes cogitations et celles des joueurs qui me supportent comme meneur de jeu depuis plus de dix ans. Ne vous gênez pas pour y procher certaines idées, elles sont adaptables quels que soient votre système

de jeu ou votre univers. Ceux qui connaissent *Ambre*, le jeu de rôle, y trouveront sûrement un air de déjà vu (nous avons pratiqué – et aimé – ce jeu pendant plusieurs années).

Travaux forcés pour tout le monde

Pour donner un coup de main au meneur de jeu, les joueurs choisissent (ou subissent, c'est selon) une tâche qui peut prendre de multiples formes. Les exemples qui suivent sont purement indicatifs: en fonction des besoins du scénario ou des possibilités de chacun, tout est imaginable.

En échange de ces «devoirs», le joueur fera bénéficier son personnage d'un certain nombre de points d'expérience (l'équivalent du quart de ce que rapporte une aventure moyenne) ou, pour certains systèmes, d'une augmentation des capacités dudit personnage Ce point peut sembler discutable: pourquoi permettre à un joueur d'améliorer son personnage grâce à un travail que lui-même va faire? Je répondrai deux choses: la première, c'est qu'il est plus méritoire de plancher sur une partie de l'univers de jeu qui va profiter à tous, que d'occire une quinzaine d'orques à x points d'expérience pièce. La seconde, c'est qu'un joueur réalisant un travail pour son personnage va davantage s'attacher à lui, approfondissant plus ou moins consciemment sa personnalité et donc qu'il développera un meilleur rôle.

Le journal d'aventure

C'est un élément extrêmement important : il s'agit d'un compte rendu de la partie précédente réalisé par un ou plusieurs joueurs en alternance. Selon votre univers de jeu, le rédacteur peut être un barde (qui réalisera une geste épique; relisez Chrétien de Troyes). un clerc (le seul de la troupe sachant écrire), le chef de l'expédition (rédigeant un rapport à son commanditaire), un journaliste, un decker (son journal perso sur le Net), ou n'importe qui se sentant assez courageux et capable de prendre des notes lisibles. Le style est libre, allant de l'humour décapant à la description froide et méthodique des faits. Le joueur peut utiliser le journal pour régler ses comptes avec d'autres membres du groupe, ajouter des éléments qui lui seront utiles plus tard Il peut également présenter sa vision des choses (certains désastres ont ainsi pu, sur le papier, se transformer en prudentes retraites, voire en demi victorres) et ainsi affiner son rôle

Ce document, à la disposition de chacun, remplit plusieurs fonctions. En premier lieu, c'est une mine de renseignements accessible à

On pour tous, tous pour uns survoltés pour doper un MJ asthénique

tous : au début ou en cours de partie, les joueurs le consultent pour se rairaîchir la mémoire, retrouver le nom ou la fonction d'un PNJ important, chercher un Indice oublié; le meneur de jeu s'y réfère lorsqu'il prépare son scénario afin d'être «raccord». Ensuite, il replace les différentes aventures dans la durée: une campagne prend vraiment toute son ampleur lorsque chacun peut aisément relier les scénarios les uns aux autres. Enfin, il amène une convivialité, une complicité entre les joueurs découvrant les actions de leur personnage vues par d'autres yeux.

Le journal personnel

Moins intéressant à mon goût que le journal d'aventure, la démarche est la même, mais chacun rédige son journal intime, seul le MJ pouvant y avoir accès. Les autres joueurs se demandant toujours ce qu'il peut bien contenir sur le compte de leur perso ont tendance à fantasmer, d'où moins de dialogue et plus de tension. Et puis, n'est-il pas dommage de gâcher une belle créativité pour le seul plaisir d'un meneur de jeu?

La biographie

Les joueurs adorent généralement développer le passé du personnage. Ils peuvent décrire, sous forme de petites nouvelles, les moments importants de son existence passée. Le MJ aura ainsi à sa disposition un stock de méchants ignobles, d'amis d'enfance oubliés et d'anciens amours déçus tout prêts à resurgir dans ses scénarios.

Les dessins

Vous avez sûrement dans le groupe un Michel-Ange qui s'ignore. Il pourra donc réaliser le portrait d'un PNJ, d'un personnage-joueur, ou le croquis d'un site particulier exploré lors d'une séance précédente. Ces dessins seront joints au journal d'aventure, où ils aideront à mieux visualiser les choses.

Les lieux

Le joueur va décrire par le menu (ambiance, PNJ et plans) un lieu important pour son personnage: la guilde d'un voleur, la rédaction où est employé un journaliste, ou la tour-quartier général d'un gang organisé... Cette description enrichira l'univers du personnage et permettra au MJ d'avoir un environnement sous la main s'il est amené à menacer la vie quotidienne des personnages dans un scénario (qui a dit «sadique»?). Le plus dur sera certainement de canaliser les joueurs : le lieu créé devra rester en adéquation avec le reste de l'univers et ne pas constituer un avantage



important pour le personnage (non, le rédacteur en chef d'une feuille de chou de province ne peut pas accéder à certains secrets d'Etat par l'intermédiaire de son cousin, balayeur à l'Élysée!). Le meneur de jeu devra toujours superviser la création et savoir refuser les excès.

Les lectures

Dans la plupart des jeux de rôle, un personnage est défini par ses compétences. Il est parfois possible de remplacer cette valeur fictive par les connaissances réelles du joueur. Le MJ peut ainsi proposer à un joueur la lecture d'un livre qu'il a lui-même lu. Après une description détaillée, il est autrement plus impressionnant d'entendre un joueur s'écrier spontanément qu'« il s'agit du repaire d'un alchimiste, car il utilise la voie sèche pour

tenter d'obtenir la pierre philosophale» qu'un MJ demandant d'un air inspiré: «Personne n'a une compétence en Alchimie, par hasard?» La collection des Oue sais-je ou les Découvertes Gallimard sont des sources idéales pour cet exercice.

La musique

Si vous jouez avec un accro de musique, pourquoi ne pas lui demander de sonoriser la partie? Vous lui expliquez ce que vous désirez comme ambiance, et à lui d'écumer les disquaires ou la discothèque du quartier. En médiéval-fantastique, un joueur pourra même

> créer une véritable chanson de geste rapportant les hauts faits de son personnage, chaque séance de jeu étant à la base d'un nouveau couplet. Il ne lui restera plus qu'à l'interpréter en « direct live » au début de la partie, accompagné au luth (2), à la guitare sèche ou au triangle. Pour ceux dont les aspirations sont moms nobles et chevaleresques, une chanson à boire peut parfaitement convenir

> Un dernier conseil · avant d'adopter ce genre d'intermède, assurez-vous que la voix et/ou les goûts musicaux du joueur ne sont pas à classer dans

la catégorie «intolérable». Vous pourriez le regretter amèrement, peut-être même m'en vouloir personnellement

En vrac...

Citons encore quelques possibilités : un programme informatique de gestion de PNJ vous semble utile, pourquoi pas! Un joueur possède une série de photos d'un lieu qui vous intéresse, allons-y! Si une carte sur papier vieilli ou une figurine peinte semble utile au prochain scénario, pensez à solliciter le talent de vos joueurs. Lorsqu'un membre du groupe trouve un point de règle discutable, laissez-le plancher sur une solution de rechange. Vous éviterez les polémiques fumeuses et le joueur constatera par lui-même que la critique est souvent plus facile que la pratique.

Demander aux joueurs ce qu'ils pensent (3)

En fin de séance, chaque participant remplit à chaud un questionnaire photocopié qui comporte deux parties

La première s'intéresse à la partie écoulée : d'abord une appréciation générale (l'échelle varie de «génial» à «nul»: ça rend parfois humble!), ainsi qu'une liste des actions d'éclat réalisées par le personnage du joueur. La distribution des récompenses pour la progression du personnage est ainsi plus facile et plus sereine. Le joueur peut parfois se rendre compte que son personnage n'a rien fait qui mérite le qualificatif d'«éclatant»; à lui de faire mieux la prochaine fois.

La seconde partie concerne les séances à venir : ce que le personnage compte entreprendre dans un proche avenir, les aspirations du joueur lui-même.

Ce « sondage » permet parfois de mettre à jour certaines frustrations en ouvrant une discussion joueurs-meneur de jeu : si les joueurs déclarent unanimement en avoir assez des morts-vivants, il est peut-être temps de quitter la Cité-de-l'Indicible-Mort-qui-Marche pour la séance suivante. Il permet parfois de découvrir une alternative à la campagne en cours. A la suite d'un scénario assez moyen dans lequel les personnages faisaient un peu de contrebande d'armes à destination d'une guérilla assez primitive, un joueur me confia son désir d'aider ce peuple dans son combat de libération. Revoyant complètement mes plans, j'ai planché sur une série de batailles à grande échelle Les deux séances suivantes ont été consacrées à une alternance de jeu de rôle et de wargame, ambiance Viva Zapatta ou Les 7 mercenaires. Franchement, on s'est hien amusés!

Même les aventuriers ont un avenir...

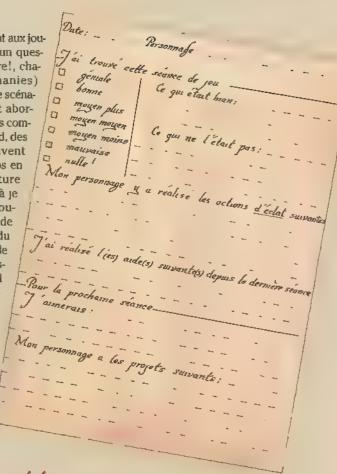
A intervalles plus importants (en général lorsque la campagne s'essouffle un peu), je propose à chaque joueur de faire le point sur l'évolution de son personnage. Nous essayons de faire en sorte que cette progression réponde à la fois aux impératifs de la campagne et aux désirs du joueur (vous voyez, je lui demande quand même son avis).

Il est inutile de laisser un personnage se spécialiser dans les recherches en bibliothèque si la prochaine série d'aventures doit l'amener pour deux ans dans les steppes du Kazakhstan Oriental

A l'opposé, le meneur de jeu peut avoir un besoin impératif d'une certaine capacité chez un des personnages: pourquoi alors ne pas poser la question au groupe? Si l'un d'entre eux accepte de suivre les indications du MJ, il y a de grandes chances pour que le scénario en préparation soit plus intéressant pour lui.

Je demande également aux joueurs de me remplir un questionnaire (oui, encore!, chacun ses petites manies) portant sur le style de scénario qu'ils almeraient aborder. Même des joueurs comme Bernard ou Morad, des Irrécupérables, peuvent avoir envie, de temps en temps, d'une aventure pius subtile. Euh... là je m'avance un peu, oubliez ce que je viens de dire! Au contraire du questionnaire de fin de partie, celui-ci est laissé à chacun pour qu'il le remplisse au cal-

De la sorte, nous établissons un « plan de carrière» du personnage, tandis que les joueurs influent, dans une certaine mesure, sur le déroulement futur de la campagne.



Dater et signer ici

Certaines de ces suggestions peuvent, j'en suis sûr, améliorer votre plaisir de jouer. Au sein de mon petit groupe de joueurs, nous avons établi un dialogue constructif et équilibré, diminuant les frustrations d'un côté comme de l'autre de l'écran de jeu. Le meneur de jeu voit son travail allégé, sans tou-

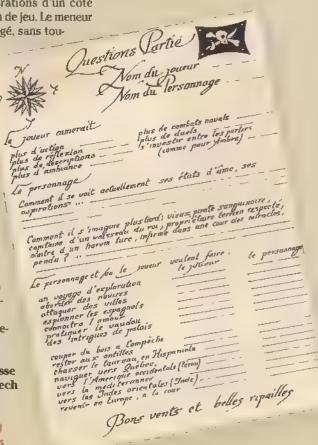
tefois perdre son rôle d'arbitre ' c'est toujours lui qui décide d'exploiter ou non une idée. Il devient en quelque sorte le chef d'orchestre d'un groupe d'instrumentistes au sein duquel chacun peut – et doit – s'exprimer.

Les joueurs, de leur côté, ne subissent plus passivement les décisions du MJ, ils développent un univers moins monolithique et plus consensuel, leurs personnages gagnant en épaisseur et en qualité d'interprétation.

Essayez, vous ne le regretterez pas!

Philippe Balmisse illustration: Éric Puech

Les documents (carnet de bord, plans, formulaires, questionnaires) nous ont été gracieusement prêtés par l'administrateur Balmisse.





LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ÉTOILES LE JEU DE RÔLE
DE LA GUERRE
DES ÉTOILES

Seconde Edition Révisée et Développée

I DE COMMANDE

t WARS © TMAS © 1997 Incastlin Lig. (LF). Tous droits reserves. Marques utilisées par leux Descartes avec l'autorisation de LFE

Je souhaite recevoir :

Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes

1. rue du Colonel Pierre Avia - 75503 PARIS Cedex 15

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement



Voilà un jeu qui n'est pas nouveau, mais dont le cercle des fans est assez restreint. Moi je l'adore, c'est d'ailleurs mon plus meilleur jeu du monde

et je vais vous dire ce que vous ratez ...

our moi, tout a commencé chez un bouquiniste, par la découverte d'un petit livre blanc intitulé Le secret des runes. C'était le dernier d'une série, mais je ne m'en suis pas rendu compte avant de l'avoir terminé. J'avais quatorze ans, je lisais tout ce qui me tombait sous la main, et je me moquais pas mal de ce genre de considérations. Au cours des mois qui ont survi, l'ai écumé tous les bouquinistes de Paris, jusqu'à ce que j'ai la saga complète, en quatre volumes. dont un à qui il manquait la couverture. Je les ai lus et relus, sans me lasser; d'une manière générale, je n'aime pas beaucoup Moorcock mais, dès ce moment, j'ai eu le coup de foudre pour le monde du Tragique Millénaire. Et puis je suis passé à autre chose. Au jeu de rôle, en fait.

La version rôlifiée par Chaosium de La saga des runes est sortie pas très longtemps après mes premières parties. Je me suis jeté dessus... et ça a été l'une des pires déceptions de ma vie. Un ieu écrit à la va-vite, avec des

illustrations hideuses et surtout un auteur américain qui ne possédait même pas d'atlas, ou qui avait la flemme de le consulter. Il situait Paris non loin des Pyrénées où, c'est bien connu, la Seine prend sa source, et mettait Copenhague en Hollande (avec, il est vrai, le rang de capitale) Guerre atomique ou pas, c'est dur à avaler pour des Européens. La jolie boîte marron est passée directement de ma table de chevet à mon grenier, et je me suis remis à Cthulhu, comme tout le monde.

Deux ans plus tard, Oriflam traduisit ce désastre en français... et réussit l'exploit d'en faire l'un des meilleurs jeux que je connaisse. Le navet, complètement réécrit, revu de fond en combles, était devenu un petit joyau – noir, évidemment.

Gloire à Eric Simon, qui a parfaitement saisi l'ambiance des romans, et y a rajouté un tas de très bonnes choses!

Gloire à Alain Gassner, qui a su dessiner des Granbretons tout à fait crédibles, mi-technologiques, mi-médiévaux, et abominables à souhait!

Gloire à Hubert de Lartigue pour avoir dessiné l'écran de la première édition! Regardez attentivement cette illustration. Si elle vous laisse froid, *Hawkmoon* n'est définitivement pas pour vous. En revanche, si elle vous inspire une furieuse envie de rentrer dans l'image et d'affronter cette bande de dégénérés, là maintenant tout de suite, foncez!

géant cu Et le run

CE MOIS-CI

Hawkmoon

par Tristan Lhomme



Et maintenant que je vous ai raconté ma vie, la question à 100 points : pourquoi est-ce que j'aime autant *Hawkmoon*?

C'est un jeu où il y a de l'air, de la place pour des actions héroïques et surtout un ennemi vraiment abominable à combattre - en fait, c'est sans doute le point le plus important. Hawkmoon est, par bien des côtés, un jeu en noir et blanc. Face aux Granbretons, les nuances de gris ont tendance à disparaître. A côté du roi-empereur Huon, même l'empereur de Star Wars donne l'impression d'être un aimable grand-père. Après tout, il envisage de tyranniser la galaxie de manière relativement rationnelle... Alors que Huon, Méliadus et leurs séides brûlent, pillent et détruisent avec enthousiasme, de manière presque gratuite. Conséquence logique: Hawkmoon est un jeu en cinémascope. Il y a sans arrêt des batailles à grand spectacle, avec des flamands

géants contre des oiseaux de métal, des explosions, des courses-poursuites spectaculaires...

Et le mieux, c'est que tout ça se déroule dans un décor (presque) familier. Au fond, qu'est-ce qu'on en a à faire des dangers qui guettent le bon roi Grzxenk de la fière cité de Xmbrlst? Alors que la trahison du comte de Picardie, vendant ses terres aux Granbretons, ou la destruction intégrale de Lyon pendant l'invasion... eh bien, ça parle quand même un peu plus, non? Même si tous ces endroits sont complètement

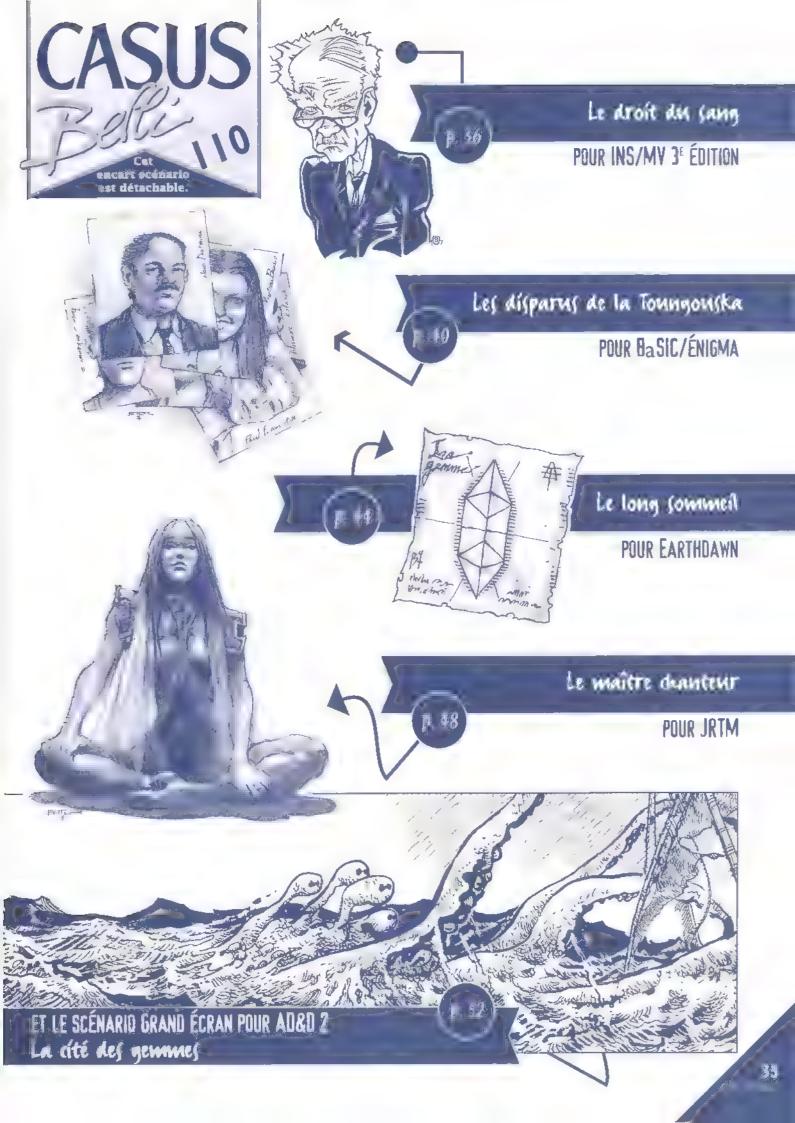
méconnaissables, qu'il ne reste que des déserts de limaille de fer à la place de la Normandie ou si Paris est devenue une cité de cristal décadente, il s'agit toujours de la Normandie ou de Paris. La bonne recette est quelque chose comme: un tiers de réalité, un tiers de roman d'aventures façon Les trois mousquetaires et un tiers de science-fiction bizarroïde. Cet aspect décalé, très important, est sans doute le côté le plus difficile à rendre pour le meneur de jeu. Mais quand ça fonctionne et que le MJ et les joueurs se retrouvent sur la même longueur d'ondes, quel pied!

Je pourrais continuer longtemps, et évoquer par exemple les délires francs et massifs qu'on peut mettre en place avec les règles sur la science et un peu de patience. Franchement, vous en connaissez beaucoup, des jeux où les joueurs peuvent passer une séance entière à construire un char d'assaut à vapeur? Et sauter de joie une fois qu'ils l'ont terminé, alors même que leur chef-d'œuvre sera plus dangereux pour eux que pour l'ennemi?

Dernier point, très important: un jeu n'est rien s'il n'a pas de suivi. Celul d'Hawkmoon, s'il n'est pas très abondant, a été suffisant pour lui garder la tête hors de l'eau pendant pas loin de dix ans. Et puis, il compte deux suppléments géniaux, qui ont tous les deux une place assurée au panthéon du jeu de rôle, le jour où des historiens viendront disséquer notre production. J'ai nommé L'île bnsée, une immense campagne ultra ambitieuse, qui se déroule en Irlande... et en quelques autres lieux et temps; et surtout La France, qui pourrait servir de modèle à toutes les descriptions d'univers de la création.

(De vous à moi, le reste des suppléments est bien aussi, mais moins. Il est vrai que la barre était placée très haut. Cela dit, je guette très attentivement chaque nouvelle sortie. Avec l'arrivée de la nouvelle édition, je me reprends à espérer.)

Bon. Assez radoté pour cette fois. De toute façon, si je ne vous ai pas convaincu, rien n'y fera, n'est-ce pas?



Un scénario Casus Belli pour

IN NOMINE SATANIS

Le droit du sang

Ce scénario utilise le background et les règles de la troisième édition de INS/MV. Joueurs, démons et MJ peuvent être novices ou vétérans. Enjoy!



Introduction

Les personnages reçoivent un message officiel qui leur ordonne de se rendre dans les plus brefs délais dans un bar parisien, Aux trois obus. Les mieux informés d'entre eux savent que c'est le lieu de rassemblement de tous les skinheads du PSG les soirs de match, et s'étonne ront peut-être que ce soit à cet endroit que se déroule le briefing. Mais qu'à cela ne tienne, la convocation est bien réelle, et c'est donc la peur au ventre qu'ils s'y rendent, quelques heures plus tard. Ils ont pour instruction de porter un poireau et ont rendez-vous avec un homme habillé en jardinier.

Dès leur arrivée sur place, il se rendent compte que leur contact manque terriblement de discrétion, puisqu'ils se retrouvent en face d'un sosie de Nicolas le jardinier (complet, avec moustache et chapeau de paille). Mais il leur sera difficile de lui faire remarquer son manquement à l'une des regles primaires de la lutte entre le Bien et le Mal (la discrétion) vu qu'eux-mêmes se baladent avec un poireau à la main (enfin, à la main .. ou ailleurs. Un disciple d'Abalam aura certainement pris soin de l'attacher à une laisse et le faire passer pour un chien en l'appelant Médor, par exemple).

Le contact se présente comme étant «monsieur N.». Il paraît tout de suite un peu bizarre, il est en sueur et regarde en permanence par-dessus son epaule. Si les personnages observent un peu le bar, ils verront tout au fond un skin solitaire en train de siroter une bière. Il est relativement petit et porte des docs 18 trous trop grandes pour lui. Pour ceux qui ont passé les dix dernières années sur la Lune, je précise que c'est l'archange Daniel. Pas un avatar de Daniei, Daniei lui même .. Mais revenons à l'affaire que «monsieur N» propose aux personnages. Voici ce qu'il leur dit « Votre mission est simple. Les hautes autorités pensent que Daniel et ses sbires préparent un mauvais coup sur Paris. Personne ne sait quoi ou quand. mais l'activité des serviteurs de l'archange de la Pierre est frénétique, Le pôle d'attraction de ce

petit monde semble être une librairie connue dans les milieux de l'extrême droite chrétienne, La petite boutique du Maréchal. À vous de découvrir ce qui se passe et de tout faire pour que cela n'ait pas lieu, quoi que ce soit. Vous avez deux jours. En cas de problèmes, voilà mon numéro de téléphone *

Durant tout ce discours, vous devez parler len tement et tout bas, pesant chacun de vos mots et en inspirant après chaque phrase. N'oubliez pas que votre voix doit être à la fois nasillarde et essoufflee.

Plusieurs petites choses peuvent choquer les personnages. Premièrement, il est de notoriété publique que la librairie en question est contrôlée par des anges racistes et personne n'a encore rien fait. Pourquoi maintenant? Et pourquoi deux jours pour terminer le boulot? Mais il n'est pas intelligent dans les milieux satamques de discuter les ordres, et c'est la tête pleine de questions que nos braves démons vont commencer leur enquête.

L'histoire jusqu'à présent

À peine arrivé sur terre, Daniel s'est vite aperçu que son coup de pied dans la fourmilière fasciste et sa querelle avec Laurent n'étaient pas passés inaperçus. Ses serviteurs commencèrent à recevoir des messages contradictoires de tous les côtés. Ils se sont rassemblés, ont parlé entre eux. et les informations se sont mises à circuler très vite, trop vite pour que Daniel puisse contrôler quoi que ce soit.

De plus, il ne sait pas qui sont ses alliés et ses ennemis, même (et surtout) parmi ses serviteurs. Il doit tirer les choses au clair sans attirer l'at tention. Étant aussi discret qu'un membre du KKK à une bar-mitsva, il ne peut faire le travail luimême. Ne pouvant faire confiance à personne avant un bon moment, il décide donc d'engager des démons pour faire le boulot à sa place, tout en prévoyant bien sûr de les éliminer une fois le

travail accompli. Il a donc tout d'abord capturé un démon de Baalberith pour lui faire utiliser son pouvoir spécial (message officiel) et s'est arrange pour le suivre de près durant toute la conversation qu'il a eu avec les personnages. Il le tuera quelques minutes après qu'ils aient tourné les talons. S'ils appellent au numéro de télephone que le démon leur a donné, ils tombent sur le téléphone cellulaire de Daniel. L'épicentre de l'activité des serviteurs de l'archange de la Pierre semble se situer autour de La petite boutique du Maréchal, et c'est par là que Daniel veut que les personnages commencent. Il les suivra discrètement durant toute l'aventure.

« La petite boutique du Maréchal »

Cette charmante petite échoppe est située dans le V^e arrondissement, entre la Sorbonne et Jussieu Sa devanture est taggée d'une multitude de slogans tels que «Les fachos dehors», «SCALP», «Anarchie dans l'Hexagone» ou encore «Le Front National d'aujourd'hui est le parti nazi de demain», et autres. Les vitres ont été maintes fois brisées. et elles ont été remplacées par des planches et des grillages. Le tout donne une petite ambiance de fin du monde, en total désaccord avec l'intérieur: une librairie proprette où un vieil homme affable les accueille avec le sourire. Au départ, tout semble normal, puis, quand on regarde les rayons, on commence à cauchemarder.. Révisionnisme, întégrisme catholique, ouvrages sur la royauté, tout y passe. Les démons devraient en rester babas, même s'ils sont aux ordres de Kobal. En montrant patte blanche (far bien dit blanche) on peut même acheter, sous le manteau, des discours audio d'Hitler et des versions dédicacées de

Si les démons se contentent d'observer la boutique de loin, ils ne pourront rien voir d'intéressant tant qu'elle n'est pas fermée (à partir de 19 h 00) S'ils décident de la visiter avant, ils auront droit à



bizarre.

 Avant 19h 00 Le vieux libraire se nomme Armand Pichard, et n'est autre qu'un ange d'Yves renégat. Il passe ses journées à vendre ses saletés et à détecter le Mal sur tous ceux qui entrent dans sa boutique. Si ça l'amuse... Il n'a jamais repéré per sonne mais, cette fois, c'est différent. Dès qu'il se

qui se trouve sous son comptoir et donne l'alerte au sous-sol. Quelques secondes plus tard, un skin sort de l'arrière boutique et dévisage rapidement les personnages. Si ces derniers semblent intrigués par la présence d'un tel individu, Armand

le présente comme son «stagiaire», qui vient de la banlieue nord de Paris, puis il prend rapidement le large.

Si les personnages le suivent, il le voient tourner au coin de la rue et frapper à la vitre teintée d'un 17 garé sur un passage clouté. Il revient ensuite à la boutique et attend devant la porte. Une dizaine de skins (dont deux anges) sortent du 17 et foncent vers la boutique, lls n'y arriveront pas. Daniel se trouve sur leur chemin. Ne voulant pas que «son» groupe de démons termine sa mission ici, il les intercepte et leur casse la figure. Il tue les anges et laisse les skins gravement blessés. En sortant, les personnages pourront les voir se faire embarquer dans les ambulances du Samu, que les riverains ne manqueront pas d'appeler. En enquêtant dans le voisinage, ils apprendront qu'un petit rasé les a dérouillés en quelques

Dans la boutique, le «stagiaire» ne risquera pas la confrontation avec les démons. Ces derniers peuvent donc agir à leur guise et, éventuellement, découvrir ce qui se trame dans les sous-sols de la librairie

· Après 19 h 00. Cambrioler la boutique n'est pas bien compliqué, surtout que le guartier est assez vide en ce moment (c'est bizarre, les Pari siens ont tendance à éviter les skins). Sur le coupde 21 h 00, les skins du 17 entrent dans le magasin avec une clef (apparemment, vu qu'ils ne cassent rien), sans même allumer les lumières de la boutique Ils n'en ressortent pas de la nuit.

Le sous-sol

Le sous-sol de la boutique n'est autre qu'un acces rapide (par ascenseur, s'il vous plaît!) aux cata combes de Paris. C'est là que les Soldats de la terre creuse de Paris se rassemblent. Ils y tiennent visiblement de grandes réunions (la plus grande salle du complexe peut accueillir une centaine de personnes). Lorsque les personnages arrivent, ils peuvent être seuls ou se trouver confrontés aux anges et aux skins du J7. Rien ne leur permet

un événement d'en savoir plus. Les skins ne savent rien et les anges préfèrent mourir plutôt que d'avouer quoi que ce soit, surtout à des démons. Armand fera cependant tout pour pouvoir s'enfuir, se téléportant à l'abri au moindre problème.

> La seule chose intéressante que les personnages peuvent trouver, dans un coin, est un plan des égouts de Paris, avec un secteur particulièrement surligné et annoté, celui qui correspond à l'emplacement du parc des Princes. Tout semble prévu pour faire tout sauter un soir de match, comme un démon de Ouikka pourra le déterminer au premier coup d'œil. Un beau bordel en perspective et surtout, surtout : plusieurs centaines de skins sous les décombres. Les démons resteront certainement incrédules devant une telle entreprise d'autodestruction. Reste une adresse notée au crayon à papier dans la marge Mou loud Hollywood, 50 boulevard de Belleville Pas d'inquiétude... c'est certainement un pseudo

Chez Mouloud Hollywood

Là où habite Mouloud Hollywood, on ne trouve guère de skins et c'est toujours ça de pris. Le Mouloud en question est connu comme le loup blanc, des gamins du quartier comme des forces de l'ordre. C'est un petit trafiquant de tout (mais en particulier d'armes et d'explosifs). Il passe pour un charlot vis-à-vis des flics, principalement parce qu'il n'a jamais été pincé pour quoi que ce soit de grave. C'est normal, puisque c'est un démon de Ouikka et que son pouvoir spécial lui permet de faire disparaître toutes les preuves à temps. De plus, il ne travaille que pour les demons, ce qui implique une discrétion à peu près totale. Enfin, quand je dis «que pour les démons »... jusqu'à il y a peu.

Il a en effet vendu plusieurs centaines de kilos d'explosif à des skins qui sont venus le brancher il y a une semaine à peine. Il a trouvé cela marrant, et a marché dans leur combine. Il a tout de même pris soin de prévenir les autorités démoniaques, et de leur demander l'aide d'un groupe de démons. En voyant arriver les personnages, il les prend pour l'équipe qu'il attend avec impatience. Début du quiproquo, qui risque de dégénerer assez vite: les renforts en question arrivent quelques minutes après eux.

Arrangez-vous pour que l'altercation ne tourne pas à la bataille rangée, surtout parce que l'appartement de Mouloud est une vraie poudrière, et qu'il ne ferait pas bon s'y battre à grands coups de lance-flammes

Ouoi qu'il en soit. Mouloud ne pourra pas leur dire grand-chose, sinon qu'il doit leur livrer l'explosif le soir même dans une propriété de la vallée de Chevreuse. Il partira de la porte de Clignancourt vers 20h 00 avec trois camions-poubelles remplis de dynamite jusqu'à la gueule. Les personnages peuvent le suivre, s'ils fui promettent de ne pas allumer de briquet à côté des camions.

Villa « Sainte-Sophie »

On dirait pas, mais avec un nom comme ça (et surtout les initiales plus grandes que les autres lettres), on est tout de suite dans le ton. La pro-

e plan des Soldats de la terre creuse

Les Soldats de la terre creuse comptent se débarrasser de la plupart des skins encore allies a Daniel (il en reste une majorité tout de même) en frappant au centre même de leur plus grande « église », j'ai nommé le parc des Princes. Justement, peu de temps après le début du scénario, le PSG accueille l'OM, et les skins de Daniel ne veulent rater sous aucun prétexte l'un des matchs les plus chauds du championnat. Les Soldats de la terre creuse estiment que des dizaines de skins buveurs de bières en train de hurier « J'encule ta mère sur la Cane -Cane – Canebière » n'est pas le sumbole du futur blanc. catholique et royaliste dont ils révent. Heureusement pour eux, les skins de Daniel vont être defendus par deux etranges alliés : un groupe de demons (les personnages) et Daniel lui-même, descendu sur terre depuis peu.

es vrais renforts

Le groupe de démons venu aider Mouloud est commandé par Graaak, un serviteur d'Andromalius qui trouvera bizarre de trouver des démons sur la même mission que lui. Pour en avoir le cœur net, il fera des recherches et... se rendra compte que le contact des PJ est mort. Il a bien délivré un message officiel... mals sans recevoir d'ordre de qui que ce soit. Selon la façon dont s'est passée sa première rencontre avec le groupe,

Graaak adoptera l'une des deux attitudes suivantes.

- La confiance : Il leur dit tout et essale de découvrir la vérité avec eux. Il les aide et n'a certainement pas de mal à découvrir Daniel, qui suit les personnages a la trace. Cela peut les alder en fin d'aventure, quand le petit rasé décidera de les éliminer
- La meflance : Il disparalt et commence une enquête en parallèle. Il suit les personnages et remarque Daniel, mais il se garde bien de dire quoi que ce soit. Il invoque Andromalius si Daniel lui cherche des crosses, mais n'oubliez pas que la seule aide qu'il pourrait recevoir est un avatar d'Andromalius, alors que Daniel, c'est le vrai, en chair et en bière.

priété se trouve à l'écart de tout autre bâtiment (enfin... la vallée de Chevreuse, c'est quand même pas le désert de Gobi..) mais possède un système anti-intrusion bien en place; portail à télécommande, caméras, tessons de bouteilles sur les murs, chiens méchants et skinheads encore plus méchants. La totale, quoi.

Si les personnages entrent avec Mouloud, ils n'auront pas à se soucier de tout cela. Une fois sur place, il se rendent compte que la villa n'est pas terminée. On ne trouve sur le terrain que des fondations, quelques pans de murs, du béton et des camions à qui mieux mieux. Toute la sécu-



rité est regroupée dans un abri de chantier. On y trouve un groupe d'anges adeptes de la terre creuse (3 de Laurent, 2 de Michel et 3 de Daniel). Ils ne savent rien de ce qui se trame, et ne sont là que pour récupérer le matériel et le transvaser dans d'autres camions. Tout détruire sur place est une très mauvaise idée, puisqu'il sera alors impossible de décapiter la bête immonde. En effet, une bataille rangée ne permettra que d'annuler l'attentat, sans que cela puisse vraiment servir aux recherches de Daniel. Les personnages ne le sachant pas, ils peuvent tout faire planter (la prochaine fois. Daniel confiera sa mission à des professionnels). Si ce n'est pas le cas, la suite du scénario dépend surtout des actions des PJ. En gros, on peut imaginer les options suivantes

- Les personnages ne livrent pas les explosifs. Les Soldats de la terre creuse feront le maximum pour en trouver avant le match du lende main, et si les démons prennent soin de les suivre, ils pourront découvrir une grande partie de leur infrastructure sur Paris (et même en banlieue). Reste à voir ce que Daniel en fera par la suite. S'ils n'agissent pas du tout pendant toutes ces recherches, nos terroristes du dimanche trouveront une petite quantité de plastic et ne feront sauter qu'une partie de la tribune Boulogne (ce qui tuera quelques skins et deux malheureux anges).
- Les personnages montent la garde devant la villa. Ils pourront observer tout à loisir le départ des camions de chantier pleins d'explosifs, en route pour le parc des Princes. Le but des soldats est en effet de placer les charges quelques

heures seulement avant le début du match, en se faisant passer pour des ouvriers tout à fait normaux (le parc était encore en travaux peu de temps avant). Ils sont accompagnés par le leader tocal des Soldats de la terre creuse, section «vallée de Chevreuse». C'est un jeune royaliste blondinet, hautain et raciste qui méprise tous ceux qui n'ont pas la malchance d'être de sang bleu. C'est un humain tout à fait normal, même s'il est perpétuellement encadré par deux anges de Laurent (ces derniers sont bien plus grands que lui et feront l'impossible pour le protéger de toute menace extérieure)

- Les personnages tentent de prévenir les skinheads du PSG. Quelle drôle d'idée! Il est certain que les anges de Daniel présents dans les tribunes le soir du match sont tous au service de leur archange, et pas des dissidents néo-nazis fous dans leur tête. Mais de là à les sauver de cette catastrophe, il ne faut peut-être pas pousser! S'ils demandent les conseils de leurs supérieurs, tous les princes leur diront de laisser tomber, sauf Malphas (et peut-être Kobal). Le prince de la Discorde verra là une bonne occasion de rigo ler en sauvant des dizaines d'anges de Daniel d'une mort certaine. Cela lui servira par la suite à se moquer de Daniel s'il le rencontre.
- Les personnages repèrent Daniel. Il ne se cache pas, mais fait comme s'il était humain. S'ils sont vraiment pénibles, il leur pète toutes les dents à coup de docs avant de prendre la fuite. Il fera bien attention de les abîmer un peu, mais sans les tuer. Les assommer à grands coups de boule devrait suffire, il se fera alors discret jusqu'à la fin de l'aventure.
- Les personnages repèrent Graaak. Ils peuvent lui demander des comptes, mais ils devront certainement se calmer rapidement lorsqu'il se presentera comme un serviteur d'Andromalius. Il pourra aussi leur dire que leur mission n'est pas officielle, et qu'ils ne sont pas là où ils devraient être. Ils pourront d'ailleurs en profiter pour laisser tomber la mission (ce qui mettra Daniel très en colère). S'ils attaquent Graaak, le reste de son groupe pourra intervenir s'il a survécu à leur première rencontre.

• Les personnages appellent leur contact au téléphone. Grand moment de roleplay : il vous faudra parler comme Daniel qui se fait passer pour le démon de Baalberith qu'ils ont vu en debut d'aventure, qui lui même imitait (mal) Nicolas le jardinier. Il sera tout d'abord fort crédible (je vous rappelle que les archanges et les princes possedent tous les pouvoirs et tous les talents humains au niveau maximum). Puis il pète les plombs et se met à parler comme n'importe quel skin. Il les insulte s'ils lui tiennent tête, les traite de raclures rougeâtres, puis essaye de reprendre ses esprits, et finit par raccrocher brutalement. Il tente de les rappeler ensuite et, cette fois, garde son calme un peu plus longtemps. Après tout, son but est de leur faire continuer l'enquête coû te que coûte.

Nettoyage de fin de partie

Lorsque Daniel estimera que les personnages ne lui servent plus à rien, il prendra soin de les tuer lui même. S'ils adoptent immédiatement un profilbas (téléportation, course à toutes jambes, fuite dans un véhicule motorisé, etc.), ils s'en sortiront. Sinon, ils passeront un mauvais quart d'heure avant de finalement rendre leur dernier souffle sous les docs ferrées de l'archange. Daniel n'a aucune estime et aucune pitié pour eux, mais il ne va pas non plus passer les fêtes sur leur cas. S'ils survivent au premier choc, il les laissera partir pour continuer son travail de destruction des Soldats de la terre creuse. Si les démons sont expérimentés, faites en sorte qu'ils se prennent une bonne suée. S'ils sont débutants, faites-leur peur, éventuellement tuez un personnage qui vous a énervé, et laissez les partir. Il ne leur sera bien entendu accordé aucune récompense , un archange n'offre pas de cadeaux à des démons. Et Daniel n'est pas différent, .

Et la suite ?

• Si les personnages échouent. Le parc des Princes saute et de nombreux anges de Daniel sont tués. Cela le rendra fou de rage et l'affaibli ra dans son combat contre les Soldats de la terre

> creuse. Mais, au final, sa hargne compensera largement la perte de quelques uns de ses serviteurs. Même si

techniquement, les soldats ont gagné, ils n'ont pas fini de le regretter!

• Si les personnages réussissent Le parc ne saute pas et les anges de Daniel sont sains et saufs. Les démons ne sont pas inquietés par leur hiérarchie, à moins que le démon d'Andromahus ne les dénonce (cela depend de leur comportement durant la partie). Pour Daniel, la partie est gagnée, et il se rend compte que les soldats comptent aussi dans leurs rangs des anges de Michel et de Laurent. Cela ne le rend pas plus heureux. Il est maintenant certain d'avoir levé un sacré lièvre. Reste à trouver un fusil assez gros pour le tirer.



Croc illustration : Bernard Bittler



Pour In Nomine Satanis, 3e édition

Armand Pichard, ange d'Yves renégat

PE VO AG 2 4 23 4 Tolents: Discussion (2), Baratin (2),

Séduction (2).

Pouvoirs: Bénédiction « guérison de folies » (2), Benédiction «guerison de phobies» (1), Volonté supranormale (3), Détection du Mal (3), Psychométrie (1), Détection des créatures invisibles (1), Philosophie (2), Teiéportation (2). Histoire, Armand a longtemps fait croire à Yves qu'il collectionnait les ouvrages révisionnistes et racistes parce qu'il fallait un exemplaire de tous les livres parus au monde dans la grande bibliotheque. Yves a finalement découvert que son serviteur adhérait activement à ces théories, toutes plus débiles les unes que les autres. Dans sa trop grande bienveillance. n'étant pas intervenu à temps, il a permis à Armand de devenir renégat. Armand éprouve une haine mêlé de mépris envers celui qui fut son supérieur. C'est un être foncièrement méchant, qui est bien plus profondément maléfique que la plupart des démons.

Skin de base

VO PE AG 2 Talents, Corps à corps (2), Esquive (2), Course (1), Arme de contact (1) Équipement : bombers, docs 14 trous, batte de base-ball, poing américain, pack de Krô. Comportement: Les skins de base, qu'ils soient dirigés par des anges de Damel fidèles à leur supérieur ou non, se comportent toujours de la même manière. Ils suivent aveugiément les ordres puis, quand ils se rendent compte qu'ils ont affaire à plus balaises qu'eux, ils se débinent à vitesse grand V. Un groupe de skins peut tout de même mettre à mal un démon sans pouvoirs défensifs et à la force peu importante.

Graaak, démon d'Andromalius

VO PE AG PR AP 2 Talents: Baratin (1), Discussion (1),

Savoir-faire (2)

Pouvoirs . Volonté supranormale (2), Invisibilité (1), Détection du Bien (3), Lire les pensées (2), Té.éportation (1), Humanité (2) Comportement: Graaak ressemble à n'importe

quel Parisien qui travaille dans une banque et qui rentre dans son petit pavillon de banlieue tous les soirs. Il porte un costume mal ajusté et un attaché-case de mauvaise qualité. Rien ne permet de penser que c'est un serviteur du plus mai aimé des princes-démons, l'ai nommé Andomalius. Il ne se lâche vraiment que lorsqu'il termine une mission ou qu'il achève un renégat.

Les compagnons de Graaak

Bricolez-les de manière à ce qu'ils soient d'une puissance équivalente au groupe. Prévoyez environ quatre démons, deux étant particulièrement orientés vers le combat. Un groupe typique contient un démon de Malphas. un de Baal, un de Bifrons et un de Vapula.

▶ Ange de Daniel (Soldats de la terre creuse)

PE AG PP VO 13 3 4 3 2 4 Talents: Corps à corps (2), Esquive (2), Arme de poing (2), Course (2) Pouvoirs: Coup de poing (2), Assommer (1), Attaque sonique (2), Chair en pierre (1). Equipement bombers, docs 14 trous, batte de base-ball, poing américain, pack de Krô, revolver, fusil à pompe Comportement. Ces anges ont pris un sacré risque en quittant la hiérarchie angélique. et sont particulièrement paranoiaques. Depuis que Daniel est sur leurs traces (ils ne le savent pas tous), la vie est bien plus dure. Et puis, les nouvelles ne sont pas bonnes. Le petit rasé qu'ils vénéraient s'est change en leur pire ennemi, et cela ne faire rire personne Contre des démons, ils se sentent revenus à la normale, et se laissent aller à l'util sation massive de tous leurs pouvoirs.



Ange de Laurent (Soldat de la terre creuse)

AG PR 3 3 Talents: Arme de contact (3), Esquive (2), Arme de contact lourde (2). Pouvoirs. Esquive acrobatique (2). Trait de lumière (2), Arme de contact bénite (epée), Armure corporelle (1), Comportement Ce sont les « cerveaux » de la bande, et ils sont encore plus racistes que fasc stes que les autres. Plus intelligents aussi, et c'est bien ce qui est grave. Ils rêvent d'une France blanche, chrétienne et royanste (tout un programme...) Leur plus grand défaut est le mépris qu'ils éprouvent finalement pour les êtres humains et leur grande megalomanie. Daniel ne tentera jamais de tuer les anges de Laurent appartenant aux Soldats de la terre creuse. Il souhaite s'en servir pour prouver au conseil du lundi soir que les serviteurs de Laurent sont pervertis. Morts, ils ne sont que des martyrs sans intérêt.

dapter ce scénario pour Magna Veritas

Ce n'est pas bien complique il suffit d'imaginer que Daniel est un peu moins parano (je sals, c'est difficile) et on se retrouve avec la même aventure, en prenant soin de transformer le demon de Ourkka en ange de Jean et le groupe de démons qui arrive chez lui en une équipe d'anges (c'est le serviteur de Dominique/Andromalius auf se rendra compte que leur mission n'est pas du tout officielle). Après, il faudra s'adapter, innover et dominer, mais vous en avez l'habitude. Souvenez-vous simplement que Daniel n'est pas cense diriger toute l'histoire officiellement et que les personnages sont donc ses « plons ». La principale difference avec le scenario original est qu'il ne tentera pas de les tuer à la fin... Cela ne dérangera pas vraiment

Ange de Michel (Soldat de la terre creuse)

PE AG -4

les joueurs, c'est clair, mais ça enlève tout de même

une grande partie du plaisir du jeu.. pour le M),

Tolents: Arme de contact (4) Pouvoirs : Arme de contact bénite

(hache à deux mains), Armure corporelle (4),

Régenération (1).

bten entendu

Comportement. Ce sont les moins atteints du lot. Ils œuvrent pour retrouver leurs valeurs d'antan (paiennes pour la plupart) et n'ont que faire de la royauté et du racisme (a priori). Nombreux sont ceux qui ont rejoint les rangs des Soldats de la terre creuse simplement parce qu'on leur promettait des bastons plus violentes et une résolution plus simple des problèmes. Daniel tentera de leur faire retrouver la « vrale » voie avec l'aide de Michel, mais c'est une autre histoire

Hector du Vachat, responsable du secteur « Vallée de Chevreuse »

VO AG 2 2

Talents: Esquive (1), Arme de contact (1), Discussion (2), Savoir-faire (3)

Équipement : vêtements classes mais amples,

canne-épée, Westons.

Comportement : Hector frequente le milieu royaliste des Yvelines depuis quelques années déjà, et il a gravi les échelons de la hiérarchie fasciste des Soldats de la terre creuse grâce à ses bonnes idées et son charisme évident. Il voit d'un assez sale œil la présence de sorciers et de démons dans l'organisation, et doute même que toutes ces choses existent vraiment. Il lui arrive d'être violent et vulgaire, mais uniquement lorsqu'il boit plus que de raison (c'est rare). En fait, ce qu'il ne sait pas, c'est que ses moments de violence débridée lui sont dictées par un psi qui

le contrôle mentalement, et qui est le véritable chef du secteur (cet individu retors n'a aucune chance d'intervenir dans cette aventure. Pas de caractéristiques, donc!)



Les disparus de la Toungouska

Ce scénario utilise le background de l'agence Ward & Blackmoor, présentée

dans notre hors-série n° 19. Adaptable sans difficultés à « Conspiracy K », voire à « L'appel de Cthulhu », il conviendra à des joueurs, des personnages et un meneur de jeu moyennement expérimentés.



Londres, le 3 novembre 1997. Nathaniel Ward en personne reçoit les agents dans son bureau, et entame son briefing sans autre préambule.

«Le commanditaire de cette mission est le consortium européen Vulcan, un puissant groupe industriel spécialisé dans l'énergie atomique. En septembre, une équipe de chercheurs et de géologues de Vulcan a été envoyée au cœur de la Sibérie, dans la région de la Toungouska. Elle devait trouver et analyser des débris de la météorite qui a explosé au-dessus de cette région en 1908. De récentes analyses spectrographiques par satellite montrent en effet que des débris contenant des métaux rares sont disséminés sur environ 150 kilomètres carrés. Ils pourraient peut-être être exploités commercialement. L'équipe ne don ne plus de nouvelles depuis le 4 octobre. Un détec tive russe et son guide, envoyés à leur recherche mi-octobre, ont également disparu depuis le 29

Les derniers rapports de l'équipe de recherche faisait état de phénomènes étranges, de type Ovni. Dans sa dernière communication, le détective russe mentionne aussi de «drôles de lumières sur la taïga», aperçues depuis l'avion avec lequel il menait ses recherches. De nombreuses perturbations des instruments de mesures et de la radio avaient été notées par les géologues.

Vos objectifs: rapatrier d'éventuels survivants, récupérer leur matériel et leurs rapports.»

Les disparus

Ward leur remet une photo de chaque personne, pour identification.

- Hans Dortmund, géologue allemand, 53 ans.
 Responsable de l'expédition
 - Martina Baudio, géologue italienne, 32 ans.

- -- Steven Sienkenwicz, géologue britannique, 27 ans.
- Jean Brice Meyer, Français, 38 ans. Responsable logistique. Guide expérimenté.
- Pavel Fedorovitch, Russe, 35 ans. Guide et
- Alexandre Kulavski, le détective russe, 52 ans.
- Ulgur Kulik, son guide toungouse, 23 ans (pas de photo).

Si les agents se renseignent sur eux avant de partir, ils peuvent obtenir les informations suivantes

- Jet de Sciences pures Hans Dortmund est en réalité un physicien atomique, spécialisé dans l'étude du plasma et de l'antimatière.
- Jet de Paranormal à 20% Martina Baudio est en réalité une médium italienne réputée pour ses dons de perception extra-sensorielle exceptionnels
- Jets de Renseignements. Jean-Brice Meyer est un gros bras bien connu dans le monde des mercenaires. Par ailleurs, Pavel Fedorovitch se nomme en réalité Pavel Jukov. C'est un ancien chercheur militaire soviétique. En 1993, il a éte arrêté par la police allemande alors qu'il tentait de monnayer des matières fissiles. Il devrait être encore en prison.

Les faux pillards

Le 5, un avion de ligne emmène les agents de Londres à Moscou. De là, ils prennent un jet privé pour Irkoutsk, en Sibérie, où ils récupèrent un 4x4 et du matériel de bivouac auprès du bureau de Vulcan. D'Irkoutsk, les agents doivent se rendre à Kirensk, 400 kilomètres plus au nord. La municipalité de cette ville a promis de mettre à leur disposition un petit avion pour mener leurs recherches.

D'Irkoutsk à Kirensk, il y a 400 kilomètres de pistes, alternativement boueuses et verglacees. Il fait déjà froid (entre +5 et 10°C). La région, pratiquement déserte, est composée de collines boisées et de marais. Le voyage n'est pas sans risque passages délicats nécessitant des jets de Condui re automobile, avec en cas d'échec un enlisement nécessitant un treuillage, contrôle pointilleux par des policiers attendant leur bakchich.

Les véritables ennuis commencent le dernier jour, à 60 kilomètres de Kirensk, alors que la piste. redevenue correcte, va traverser un pont de bois sur la rivière Kirenga. De l'autre côté du pont, un camion a les roues avant prises dans la boue. Le chauffeur et un autre homme ont déchargé une partie de la cargaison (des fûts métaltiques) afin d'allèger le véhicule il s'agit en réalité d'un piège deux hommes armés attendent à l'intérieur. Si les agents descendent de voiture, les bandits sortent et les menacent. Cependant, au premier signe de résistance, les autres hommes remontent dans le camion après un simulacre de fusillade (aucun agent ne devrait être blessé gravement) et prennent la fuite. Les lourds fûts métalliques posés sur le pont empêchent les agents de les poursuivre. Si les agents parviennent malgré tout à rattraper ou maîtriser leurs agresseurs, ceux-ci prétendent faire partie d'une bande plus importante qui dévalise les (rares) voyageurs. Il ne reste plus qu'à les remettre aux autorités

Il s'agit en fait d'hommes de main payés par Mind-Tech, les méchants de l'histoire, pour accréditer l'idée que les pillards sont un réel danger dans la région.

Kirensk

La ville compte environ 20000 habitants, 60% de Russes et 40% de Toungouses. Sa principale richesse est l'exploitation forestière. Elle est sinistrée économiquement depuis la chute de l'Urss et le départ de l'armée. Les agents descendent à l'unique hôtel de la ville, le Mockba, un bâtiment délabré datant des années 70 Pas d'eau chaude, pas de chauffage. L'électri cité est aléatoire dans toute la ville (généralement, une heure ou deux par jour maximum). La tempé-

rature moyenne à midi est de 5°C, et chacun reste couvert, même à l'interieur des bâtiments. If n'y a pratiquement pas de

boutiques, et le magasin d'État est désespérément vide. Seul un marché permet de se fournir en biens de consommation, d'origine chi noise en général. Pas question d'y trouver plus que le strict nécessaire. Deux bars sans nom, éclairés et

chauffés par des groupes électrogenes, constituent l'unique animation de la ville. Ils sont fréquentés par les ouvriers et les forestiers. La mairie et le lycée sont des bâtiments flambants neufs, d'un confort

inhabituel, construits par la nouvelle équipe municipale, élue mi-96. Si les agents ne se présentent pas spontanément au maire, il les appelle et leur propose un rendez-vous.

Le maire

Leonid Gratchenko, 37 ans, reçoit les agents dans un bureau luxueux (selon les critères locaux). Accroché au mur, on remarque une photo de lui, serrant la main à Brad Steene, un célèbre acteur hollywoodien. Il se flatte de l'avoir rencontré lors d'un voyage d'etudes à San Francisco. Gratchenko veut passer pour un libéral convaincu, qui soutient les recherches minières de Vulcan.

Il met à la disposition des agents le petit avion de la ville et un pilote pour mener leurs recherches. Il les met en garde contre les bandits et pillards toungouses, «hélas impossible à éradiquer avec nos moyens limités ». Il pense qu'ils sont responsables des récentes disparitions.

Bien entendu, Gratchenko et toute l'équipe municipale appartiennent à MindTech.

Le lycée

Le soir, l'une de ses salles accueille des réunions regroupant une petite centaine d'habitants, sur tout des moins de quarante ans. Une banderole en russe indique. Séminaire de développement psycho-mental. La photo du maîre avec Brad Steene est punaisée au mur, ainsi qu'une photo de la championne de tennis américaine Sarah Vaughan, et celle de Boris Eltsine avec un troisième homme (jet de Renseignements: il s'agit de Jeffrey G. Jaspers, fondateur de MindTech, une très puissante secte américaine). Steene et Vaughan sont des membres notoires de MindTech

Enquête auprès de la population

- La majorité des habitants soutient la nouvelle équipe municipale, et fonde de grands espoirs sur le programme « d'éveil mental ». Selon l'homme de la rue, Gratchenko a modernisé la ville, combattu la corruption et le crime, et il va bientôt apporter la prospérité grâce aux investissements étrangers.
- On peut tout de même trouver des habitants inquiets des pratiques totalitaires du nouveau

maire, qui semble vouloir contrôler les esprits encore plus étroitement que les communistes dont il renie l'héritage. Les mécontents révèlent que des Américains sont venus à plusieurs reprises dans la ville depuis un an. Ils ont débarqué avec des camions entiers de matériel. Ils partent toujours par la nouvelle route du nord-est, construite officiellement pour favoriser l'exploitation forestière.

• Depuis plusieurs mois, on observe fréquemment d'etranges phenomènes lumineux dans le ciel nocturne. Des boules multicolores virevol tent, apparaissent et disparaissent sans logique apparente. Il est difficile d'estimer leur taille et leur position. Elles ne sont pas visibles depuis Kirensk, seulement depuis la taiga. Les habitants endoctrinés par MindTech sont persuadés qu'il s'agit des vaisseaux d'extraterrestres amis de la secte. Ils ne parleront pas de ces apparitions aux étrangers. Les autres pensent qu'il s'agit d'expériences menées dans une base militaire au nord est de la ville.

La route du nord-est

Cette route, large et goudronnée, a été entièrement refaite il y a moins d'un an. Elle part de l'aéroport et se dirige vers les exploitations forestières situées à 30 kilomètres et au-delà.

Les agents sont arrêtés au bout d'une dizaine de kilomètres par un barrage «militaire» une dizaine d'hommes armés en uniformes noirs, avec une jeep. Un jet de Renseignements montre que ce n'est pas un uniforme régulier russe (ce sont des gardes de MindTech). Le «colonel» Kirilov, le chef du groupe, leur explique qu'ils ne peuvent pas continuer sur cette route sans une autorisation spéciale, à demander à Kirensk, et ce pour leur propre sécurité les pillards ne manquent pas. Alors que les agents sont bloqués, les «soldats» laissent passer un convoi de trois semi-remorques chargés de bois.

Le maire accorde l'autorisation au bout de trois jours. Lorsqu'ils se représentent au barrage, les agents ont droit à «une escorte spéciale», afin d'assurer leur sécurité. L'officier monte avec eux, et ils sont suivis par une jeep avec cinq «soldats» à son bord. À 15 kilomètres de là, on arrive à un embranchement. Une barrière gardée par deux «militaires» empêche d'accèder à la route qui part vers la droite. Un écriteau indique: «zone militaire - accès interdit». La route principale continue jusqu'à l'exploitation forestière, avec une sciene et plusieurs kilomètres de piste à travers la forêt.

L'épave truquée

Le Cessna mis à la disposition des agents peut emporter six passagers. Le pilote, Sergueï Blavsky, est complice de MindTech et rapportera les faits et gestes des agents au maire. Il refuse obstinément de survoler la « zone militaire ». De toute façon, selon leurs dermers rapports, les scientifiques disparus étaient à l'ouest de Kirensk, pas au nordest. St les agents se passent de Blavsky et survolent la zone, ils seront intercepté par un helicoptère qui leur intime l'ordre de faire demi-tour. Dès le second jour de recherches, Blavsky repère une epave à 70 kilomètres à l'est de Kirensk. Cela

explosion de la Toungouska

Le 30 juin 1908, une terrifiante explosion atmosphérique s'est produite non loin de Kirensk. Elle a soufflé les arbres dans un rayon de 30 kilomètres. Des témoins ont affirmé avoir observé, peu avant l'explosion, un globe volant dans le ciel, si lumineux qu'il éclipsait la lumière du soleil. Une colonne de feu aurait été apercue à plusieurs centaines de kilomètres, et des victimes de brûlures ont ete retrouvées à plus de 600 kilomètres de la. L'explosion était équivalente à celle d'une bombe de 30 kilotonnes. L'hypothèse la plus souvent avancée est celle de l'explosion d'une météorite géante, ou d'une comète, maigré l'absence de cratère. On a également évoque une collision ayec un objet formé d'antimatière, avec un mini trou noir, ou l'explosion d'un engin extraterrestre. En 1958, une mission soviétique a été envoyée pour enquêter sur cet événement. Elle a officiellement conclu à l'hypothèse de la comête. La ville de Kirensk a éte fondée dans les années qui sulvirent (pour en savoir plus sur la catastrophe de la Toungouska : attp www.gausteo.com Tunguska.links.html)

indTech

Un jet de Culture générale suffit pour « se rappeller »
les informations suivantes Cette secte puissante a éte
fondée en 1967 par un Américain, ancien astronaute,
le commandant Jeffrey G. Jaspers. Jaspers prétend
avoir été contacté par des ET qui lui ont révélé la véritable
origine de l'humanité et sa destinée. Grâce à des exercices
psychiques et à une technologie avancée, MindTech
prétend transformer ses adeptes en surhommes, seuls aptes
à survivre lors de l'ère spatiale qui commencera bientôt.
MindTech compterait 25000 membres, principalement
en Amérique du Nord et en Europe. Immensèment riche
grâce aux sommes exorbitantes extorquées à ses membres
pour leur « évell psychique », MindTech est organisée
comme un État, avec son ministère des finances
et ses services secrets.

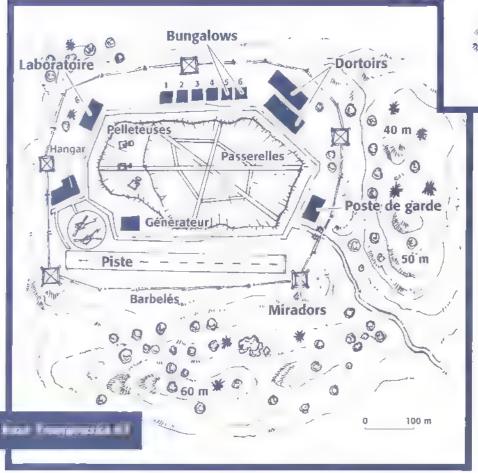
Depuis 1992, MindTech s'implante activement en ex-Urss.
Des membres du complexe militaro-industriel, des
universitaires et même des ministres y seraient affilies,
et ses methodes de « développement personnel » sont
employées dans plusieurs universités et écoles du pays

semble être l'avion du détective, un petit mono moteur de fabrication soviétique. Six heures de piste à travers les collines en 4x4, puis trois heures de marche à pied sont nécessaires pour arriver à l'avion. Il faudra bivouaquer à proximté le soir

À bord de l'épave, deux cadavres assez bien conservés. Le detective est facilement identifiable, l'autre homme est son guide.

 Jet de Médecine Les fractures dont souffrent les deux hommes ont difficilement pu être causées par un crash. Le pilote semble avoir été matraqué avec un objet lourd.

41



Jet de Chercher. Une plaque de métal a récemment été remplacée à l'avant du fuselage. À l'intérieur, sous cette plaque, le moteur est endommagé comme s'il avait été mitraillé

Les dégâts montrent que l'avion a été «largué» ici après s'être écrasé ailleurs. Il faudrait qu'il ait été lâché par une grue (on n'en trouve pas les traces). Dans l'avion, on trouve une carte quadrillée avec les zones survolées par le détective. En bas de la carte, des coordonnées sont inscrites 106,3' est, 63,2' nord. Cela correspond à un point situé dans une vallée, à 20 kilomètres au nord de l'endroit du crash

Une nuit dans la taiga

Si les agents organisent un tour de garde, ils seront térnoins de deux événements étranges. À 2 h15, des bruits furtifs proviennent des four rés, à une quinzaine de mètres du campement. Si l'agent fait du bruit ou éclaire cette zone, il entendra une masse imposante s'enfuir très vite dans la forêt. Au matin, un jet de Vigilance permet de repérer une empreinte de pied dans la boue, longue de près de 35 cm.

- Jet de Paranormal cela pourrait être l'Almasty, le cousin russe du Yéti. Mais on n'en a jamais signalé aussi loin à l'est.
- Jet de Survie Il s'agit probablement d'un ours brun (c'est le cas).

Par ailleurs, il y a 30% de chances d'apercevoir les phénomènes Ovni. Pendant près d'un quart d'heure, une dizaine de sphères lumineuses virevoltent dans le ciel, assez loin au nord-est de Kirensk. Cela ressemble plus à un spectacle qu'à un vol. Les lumières ont des mouvements répétitifs, comme programmés mathématiquement.

Le campement dévasté

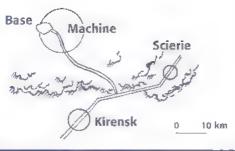
Par 106,3" est et 63,2" nord, à l'endroit signalé en rouge sur la carte trouvée dans l'avion du détective, se trouve effectivement les restes d'un campement. Il est visible depuis le ciel.

On peut y accéder de Kirensk (huit heures de 4x4 puis deux heures de marche), ou du point où les agents ont laissé leur 4x4 pour se rendre sur le lieu du crash (trois heures de voiture, puis deux heures de marche). Dans les deux cas, il faudra camper sur place.

Le camp est dans une vallée, près d'une zone marécageuse. On y découvre cinq cadavres, dont trois à moitié dévorés par les bêtes sauvages. Les deux autres sont assez bien conservés pour être identifiés: il s'agit de Jean-Brice Meyer et de Pavel Fedorovitch. Sur les trois autres, on trouve des papiers d'identité, une chevalière et une médaille permettant d'identifier Hans Dortmund, Martina Baudio et Steven Sienkenwicz. La cause de leur décès saute aux yeux. Les cadavres sont criblés de balles, probablement tirées par des armes automatiques. De nombreux impacts sont d'ailleurs visibles sur le reste du campement,

 Jet de Médecine Le décès ne semble pas remonter à plus de deux semaines, à moins que le froid ait particulièrement bien conservé les corps.

En cas d'examen attentif des cadavres, un jet de Vigilance permet de découvrir, sur l'omoplate du présumé Dortmund, un tatouage en russe. «À Mariouchka pour l'éternité», avec les initiales M et R entrelacées. «R»? Dortmund s'appelait Hans! Le matériel scientifique a disparu, à l'exception d'un moniteur et d'un spectromètre détruits par les balles. Par contre, les papiers sont encore là, à peine tachés par l'humidité.



Le journal de bord, en anglais, s'interrompt le 8 octobre. Sa lecture prend une heure en sautant les passages techniques, et on y apprend les faits suivants

— Les relevés géologiques, au départ promet teurs, s'avèrent décevants. Le gisement de mine rai n'est pas exploitable commercialement.

— À deux reprises, les 27 septembre et 2 octobre, l'équipe a aperçu des lueurs bleuâtres dans la taiga. Le 5 octobre, Dortmund a l'occasion de les observer de près, Il s'agissait en fait de banals feux follets, combustion spontanée de gaz dégagés par les marais

— Le 6 octobre, le journal signale le passage de deux hommes armés, apparemment des Toungouses. Ils sont mis en fuite par l'équipe qui a sor ti les fusils. Meyer est inquiet, il craint que les bandits ne reviennent en force.

Une lecture plus attentive du journal de bord prend trois heures. Un jet de Sciences pures (ou de Culture générale, à défaut) montre que certains passages sont totalement fantaisistes. Ils semblent avoir été effectivement écrits par un spécialiste (ils sont bien de la main de Sienkenwicz), mais qui aurait à dessein glisse des énormités dans le texte. Très intrigant, un «facteur 108,7 e/63,1 n » appliqué à un taux d'uranium dans un échantillon de minerai ne veut absolument rien dire, et est mentionné à plus, eurs reprises.

Sienkenwicz, à qui les hommes de MindTech ont demandé de réaliser ce faux journal pour décourager des recherches ultérieures, a glissé cette indication dans l'espoir qu'elle serait décodée. Il s'agit de la position de la base de MindTech au nord-est de Kirensk. 108,7' est, 63,1' nord.

Au petit matin, les agents sont à nouveau attaqués par des pseudo-pillards toungouzes. Cette fois, ils sont huit (même caractéristiques que la première attaque). Les assaillants font un maximum de bruit, tirant des coups de feu en l'air. L'objectif est de faire décamper les agents sans qu'ils récupèrent les corps, qui pourraient être identifiés, révélant qu'il ne s'agit pas des scientifiques disparus. Les pillards ne pourchassent pas les agents dans la forêt.

La base Toungouska 01

La base ne figure sur aucune carte. Elle est invisible depuis la route principale, dissimulée par les collines et les arbres. Depuis les collines, il est possible de l'observer discrètement. La première enceinte de barbelés est, elle aussi, invisible de la route. Haute de 6 m, elle entoure la base sur un périmètre de 15 km. Y découper un trou suffi sant pour passer est possible avec de bonnes pinces, en dix minutes environ.

L'enceinte de la base, haute de 4 m, est électrifiée (jet de Vigilance : elle est environnée de cadavres de petits animaux). Dégâts 1d6 au contact. On peut y découper un trou avec des pinces isolantes spéciales. À l'intérieur de la base, tous les bâti-

ments sont des préfabriqués plutôt délabrés, à l'exception des bungalows plus récents.

- Les miradors Chaque mirador est haut de 8 m et abrite un garde. Si un personnage rate son jet de Discrétion, il a 60% de se faire repérer de jour, et seulement 40% de nuit Porter des tenues noires comme celles des soldats permet aux agents de circuler à leur guise... tant qu ils ne parlent pas.
- Le poste de garde Trois gardes, dont un dehors en permanence. À l'intérieur, des uni formes, des armes et les clés de tous les bâtiments
- Le hangar il abrite un petit monomoteur prêt à décoller, deux gros camions 4x4, deux jeeps et des fûts de carburant
- La piste. Un gros hélico-grue Sikorsky (jet d'Idée il a pu servir à lâcher l'avion du détective pour simuler un crash) et un hélicoptère plus petit.
- Les dortoirs · C'est là que vivent les hommes de main de MindTech (45 au total, dont 15 gardes et 30 ouvriers). Ils partagent des chambres à deux ou trois.
- Le laboratoire Il contient du matériel de pointe et des bureaux. Fermé la nuit,
- Les bungalows Les fenêtres ont des barreaux et les portes sont blindées.

Les trois scientifiques de Vulcan sont détenus dans les bungalows 1, 3 et 5. Ils y restent enfermés de 20 h à 7 h du matin. Le reste du temps, ils sont en permanence escortés par des gardes. Les autres résidents sont

- au bungalow 2 : le responsable MindTech Mark Border, le médium Erich Malmo,
- au bungalow 4° le physicien Randall Scott, le médium Andy Petersen,
- au bungalow 6° le biochimiste Alexandra Lyons, le medium Tania Vargas.

Aucun de ces personnages n'est armé.

ES PNJ Pour BaSIC/Énigma

Bandits

FOR 14 INT 11 CON 15 POU 11 TAI 12 DEX 14 APP 10 PV 14

Bonus aux dommages: +1d3 Armes, Couteau 50%, Bagarre 70%,

Fusil cal.3050% (dommages 2d6, portée 50m, 6 balles).

Compétences : Conduire 70%.

Ils parient toungouze et un peu de russe.

Gardes de MindTech

FOR	12	INT	12
CON	12	POU	8
TAL	13	DEX	12
APP	10	PV	12
		_	1 475

Bonus aux dommages + 1d3

Armes . Bagarre 30 %, Matraque électrique 40 % (dommages 1d3 + jet sous la CON x4 S'il est raté, la cible est hors de combat pour 1d6 rounds), Uzi 30 %, (dommages 1d10, portée 50 m, 30 balles, 2 coups/round ou rafale).

Compétences : Vigilance 30 %. Ils parlent russe et anglais.

L'excavation

La base est bâtie autour d'un gigantesque chantier. De nombreux engins travaillent à dégager une immense et mystérieuse structure artificielle, d'origine clairement extraterrestre. Une dizaine d'escaliers métalliques (type escalier de secours) descendent au fond de l'excavation, ainsi que trois monte-charge de 5x5 m. Des armatures métalliques soutiennent tout un appareillage scientifique.

La structure artificielle est enterrée à plus de 40 m de profondeur. On peut l'observer depuis des passerelles située à un mètre de sa surface. Elle est lisse, sa paroi est arrondie, et faite d'une matière translucide, légèrement lumineuse, colorée de taches qui bougent lentement. Toute personne qui la touche ressent une vive décharge électrique (perte d'1d3PV).

Un jet de Sciences pures (examen géologique) indique que cette structure doit être enterrée ici depuis au moins 8000 ans.

Les prisonniers

L'équipe de Vulcan, au courant de l'existence de la base, devait enquêter sur elle. Ses membres ont éte capturés par les hommes de MindTech. Hans Dortmund et Steven Sienkenwicz sont bouclés presque toute la journée dans leurs bungalows. Ils sont surtout gardés en vie pour faire pression sur Mart.na Baudio.

Cette dernière reste dans son bungalow le jour et passe une partie importante de ses nuits à se concentrer sur la Machine, depuis une plate-forme située au centre de l'excavation, pour entrer en communication avec elle, en relais avec les autres médium de MindTech

Maria est passionnée par l'expérience et s'y prête volontiers, bien qu'elle n'ait aucune sympathie pour MindTech. Elle est le premier médium ayant vraiment réussi à communiquer avec la conscience qui habite la Machine, et cette dernière s'est prise «d'amitié» pour elle.

Grâce à Maria, la Machine est maintenant totalement réveillée, après une léthargie de plus de 12 000 ans Échouée sur Terre suite à une avarie, elle s'est réparée et a reconstitué ses réserves d'énergie. Plus rien ne la retient, si ce n'est sa «relation» avec Maria.

La fuite

Si les agents parviennent à retrouver les trois scientifiques de Vulcan, il est probable qu'ils seront repérés avant leur départ de la base. Une fusillade s'ensuit, au cours de laquelle Martina Baudio est gravement blessée

Aussitôt, une sphère de lumière surgit de la Machine, foudroyant les gardes qui tiraient sur les fugitifs. Cela leur laisse quelques minutes de répit. Martina perd son sang et va bientôt mourir. D'autres gardes affluent, bloquant les issues. C'est alors que la terre se met à vibrer. La lumière en provenance de la Machine devient aveuglante. La médium parvient à balbutier. «elle s'en va. . il faut partir très vite», avant de rendre l'âme.

Dans cinq minutes, un véritable cataciysme va dévaster la base et ses environs tandis que la Machine décolle. Le meilleur moyen de fuir est de

e secret de la Toungouska

Ces informations se trouvent dispersées entre le labo et le bureau de Mark Border, Arrangez-vous pour que les PJ en récupérent au moins une partie. L'engin extraterrestre a une forme lenticulaire, un diamètre estimé de 8 km, et une hauteur de 5 ou 600 m à son point le plus épais. Son age est estimé à 12 000 ans. Il s'agit sans doute d'un engin spatial échoué. En quarante ans de recherches, les Soviétiques n'ont pratiquement rien appris sur cet objet, qu'ils ont surnomme « la Machine » ils ne sont pas parvenus à u pénétrer, ni même à l'ouvrir où a l'entamer La Machine semble douée de défenses réactives, faisant échouer toute tentative d'agression envers elle. C'est ce qui fait supposer qu'elle serait à l'origine de l'explosion de 1908. Elle aurait détecte une meteorite (ou autre chose) se dirigeant vers elle et l'aurait fait exploser à distance, par un procede inconnu-Par ailleurs, elle est à l'origine de perturbations magnétiques et radio dans un rayon de 100 km environ MindTech, grace à ses appuls au sein du nouveau pouvoir russe, a pris le relais des Soviétiques avec une approche nouvelle - utiliser des médiums. En quelques mois, ceux-ci sont parvenus à « réveiller » une conscience au sein de la Machine. Ils ignorent s'il s'agit d'un ou plusieurs êtres vivant dans cette structure, ou de la Machine elle même. La Machine tente de communiquer par l'intermédiaire des phénomenes lumineux nocturnes apercus au dessus de la base. Son langage n'a pas encore éte décrypte

prendre l'un des hélicos ou l'avion. Hans Dort mund sait piloter les hélicopteres. Il faut pour cela combattre Mark Border et plusieurs gardes, qui ont eu la même idée. Le décollage a lieu in extremis, au moment où la Machine sort de terre, découvrant ses dimensions véritables. C'est une gigantesque lentille, large de plusieurs kilomètres. qui s'arrache du sol, entraînant hommes, machines, arbres et bâtiments. Si les agents fuient en camion ou en jeep, le conducteur a droit à quatre jets de Conduire automobile. S'il les réussit tous, le véhicule sort de la zone juste à temps. Avec trois réussites, le véhicule est projete en l'air par le souffle du décollage (perte d'1d3PV par passager). Avec seulement deux réussites, le véhicule tombe de 15 m, au milieu des débris de la route (perte de 3d4PV par passager). Enfin, avec zéro ou une réussite, chaque personnage à droit à un jet de Chance. S'il le rate, c'est la mort, S'il le réussit il sera retrouvé vivant par les secours, avec 1d3PV restants.

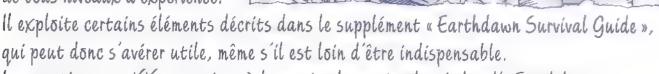
Le départ de la Machine est visible à des centaines de kilomètres à la ronde. Des secours arrivent a la base une heure plus tard. L'explication officielle sera l'explosion d'une poche de gaz dans une carrière à ciel ouvert. MindTech, discréditee auprès du gouvernement russe, quittera Kirensk dans les semaines qui suivent.

> Paul Martin illustration : Bernard Bittler plan : Cyrille Daujean

EARTHDAWN

Le long sommeil

Ce scénario d'exploration conviendra à un groupe de 4 ou 5 donneurs-de-noms de cercle 4 à 6. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux d'expérience.



Les mentions « p. XX » renvoient à la version française des règles d'« Earthdawn ».



La légende de Jiltero

En cette période charmère de l'histoire moderne de Barsaive, on continue de découvrir chaque jour de nouveaux kaers. Beaucoup, hélas, se révèlent moccupés, leurs hôtes ayant été massacrés par les abominations issues du Châtiment. Certains, en revanche, renferment encore des survivants qui ignorent que le terrible fleau magique s'est enfin achevé. C'est le cas de kaer Nalen, récemment découvert par des nains de Throal dans l'ouest de Barsaive, entre Jerris et la jungle de Liaj. À peine ses occupants furent ils informés de la nouvelle situation de leur provin ce qu'ils manifestèrent leur inquiétude concernant une citadelle aussi ancienne que leur propre kaer. Le sort d'un sorcier dénommé Jiltero, son fondateur, les préoccupait particulièrement.

Peu avant le Châtiment, Jittero était un puissant sorcier, originaire du même village que les ancêtres des occupants de kaer Nalen. Sa vive intelli gence et sa remarquable maîtrise des arts mystiques lui permirent de s'intégrer rapidement aux dignitaires de l'empire théran de l'époque, qui venait d'annexer Barsaive. Jiltero finit même par obtenir un poste de gouverneur de cette région occidentale. En rejoignant l'empire, le sorcier savait qu'il pourrait préserver les intérêts de ses proches, ce qu'il fit dans la mesure du possible. Jiltero vivait dans une forteresse théranne, avec quelques cinq cents soldats et une centaine de responsables, dont certains élémentalistes de haut niveau. Quand la menace du Châtiment devint imminente, le sorcier prit des mesures pour se préparer à l'affronter. Il envoya quelques hommes de confiance (des Thérans relativement «ouverts») pour aider ses amis barsaiviens à construire un kaer suffisamment efficace pour

résister au terrible fléau qui devait s'abattre sur le monde. De son côté, avec l'aide de ses élémenta listes, Jiltero fit ériger une citadelle enchantée Sagace et intuitif, le sorcier se doutait que la catastrophe magique risquait de durer très long-temps. Il décida donc de se plonger dans un état de stase magique pour se préserver jusqu'à un éventuel combat contre les Horreurs. Avant de sombrer dans le sommeil, il transmit à ses compagnons la consigne de le réveiller en cas de puissante attaque magique.

Ils n'en eurent pas le temps. Attirées par la magie dégagée par la citadelle enchantée, de monstrueuses Horreurs s'acharnèrent à l'infiltrer, et surprirent ses occupants par la vitesse et la sauvagerie de leur assaut. Tous furent massacrés, sauf Jiltero, que les Horreurs ne parvinrent pas à tuer, car il était protégé par une aura magique impénétrable. Mais si elles ne la brisèrent pas, elles réussirent à l'infecter. À son réveil, Jiltero était condamné à être transformé par l'essence contaminée du cocon magique.

Heureusement pour lui, le sorcier avait été prévoyant. Redoutant la puissance des créatures qui risquaient d'assièger sa forteresse, il avait pris la précaution d'enfermer peu avant son long sommeil une partie de son âme dans une gemme magique. De cette manière, si jamais son corps devait être possédé par une créature maléfique, il lui resterait une parcelle de raison emprisonnée ailleurs. Cela lui laissait un espoir de reprendre un jour le contrôle de son âme, pour peu que la gemme soit amenée à proximité de son corps. En la retrouvant, le sorcier récupérerait l'intégralité de ses moyens, du moins l'espérait il. Et s'il n'avait pas éte possédé, il lui suffirait alors de retrouver cette gemme après son réveil pour recouvrer l'intégralité de ses facultés spirituelles. Indestructible, la gemme pourrait éventuellement être localisée par une quête astrale, si les amis à qui il l'avait confiée, ou leurs descendants, n'étaient plus en mesure de la lui rapporter. Et ces amis étaient, bien entendu, les habitants de kaer Nalen. Le sorcier était resté vague en remettant la gemme à ses amis. Il leur précisa simplement qu'il allait se mettre en stase, et que s'il ne se réveillait pas, il suffirait d'approcher cette gemme de son corps pour le ranimer.

Cinq siècles après ces événements, l'ironie du sort a voulu que le kaer, construit par les villa geois et les Thérans dépêchés par le sorcier, ait resisté au Châtiment, alors que la citadelle, théori quement plus résistante, ait été annihilée. Tou tefois, le geste et la générosité du sorcier ne furent pas oubliés par les occupants du kaer et leurs descendants, qui perpétuèrent sa mémoire et sa légende.

Après quelques recherches, les occupants de kaer Nalen ont déduit que la citadelle de Jiltero se situait en pleine jungle de Liaj, une région peu explorée et redoutée de tous.

Retrouver et réveiller le sorcier légendaire n'intéresse pas que les descendants de ses anciens amis. Les nains de Throal seraient fort intéresses à l'idée de rallier dans leur camp un ancien dignitaire theran, sorcier de surcroît, qui pourrait leur révéler quelques informations fondamentales dans la lutte qui les oppose à l'empire. Et c'est là que les PI entrent en scène...

Introduction

En ce 11^{et} mois de l'année 1507 TH, la température s'est nettement rafraîchie, et tourne désormais aux alentours de 7°C. Leurs dermeres aventures ont mené les PJ vers les dangereuses régions occi-

dentales de Barsaive. Dangereuses, car proches des terres impériales de Théra, elles subissent de la part de l'empire des assauts plus fréquents

que les territoires de l'est. De plus, la proximité de la Désolation et de ses cendres toxiques entraîne une contamination de nombre de créatures autochtones. Enfin, la concentration des Horreurs est plus forte dans l'ouest que n'importe où ailleurs dans la province. Avant de commencer, rappelez ces quelques faits aux joueurs.

Ce soir là, les PI se sont arrêtés

Ce soir là, les PJ se sont arrêtés dans la ville de Jerris, proche des jungles de Liaj (ou dans n'importe quel petit village de votre cru). Tandis qu'ils racontent leurs dernières aventures à des villageois ébahis, un petit groupe de donneurs-de noms s'avance vers eux. Il est constitué de paysans orks et hu mains (les occupants du kaer), et d'un nain de Throal, très digne, comme il se doit

Les paysans exposent d'abord leur requête aux PJ. Reprenez les éléments mentionnés ci-dessus, du point de vue des occupants du kaer qui, bien sûr, ne savent pas ce qu'il est advenu de la citadelle. Ajoutez y les arguments du nain, un certain Gromm, qui précise que cette mission n'est pas seulement destinée à sauver un homme qui le mérite, mais qu'elle pourra aussi aider la province de Barsaive dans sa terrible lutte contre l'empire. Et puis, il y a de l'argent à gagner. 1000 pièces d'argent en tout, propose Gromm. Marchand dans l'âme, le nam ajoute que l'on peut trouver dans cette jungle de la soie de gigantesques tolles d'araignée. S'ils peuvent en récupérer, ils la revendront cher. Lui-même est acheteur, précise-t-il. Laissez les PJ faire leurs préparatifs (ils disposent d'une avance de 200 pièces d'argent), puis,

Une jungle moite et mal fréquentée

Avant leur départ, Gromm leur remet la gemme de Jiltero, et indique quelques faits de base aux aventuriers. Située dans un vaste bassin entre les monts Delaris et les monts Tylon, loin de toute route fluviale ou commerciale, la jungle de Liaj est beaucoup moins fréquentée que celle de Servos. Peu de donneurs de noms osent s'y aventurer. Elle traîne la réputation d'être hantée par des esprits maléfiques, d'abriter la féroce tribu des Dompteurs, d'être le lieu de chasse privilégié du dragon Usun, et bien d'autres choses encore.

Le nain ajoute que les autochtones connaissent vraisemblablement l'emplacement de la citadelle, et que ce serait un moyen d'accelérer leurs recherches. Les PJ peuvent employer deux méthodes soit ratisser méthodiquement la jungle (ce sera long et risqué), soit chercher les Dompteurs et se faire révéler l'emplacement de la citadelle d'une manière ou d'une autre (elle se trouve au niveau de la lettre «u» de la mention «Jungles de Liaj», dans la carte d'Earthdawn).

Les menaces de la jungle

L'approvisionnement en eau et en nourriture ne pose aucun problème (on trouve des fruits, des noix et des champignons comestibles à profusion, de même que des cerfs et des sangliers). La végétation, si elle est dense et impressionnante, avec ses arbres géants dont certains culminent à 100 mètres de hauteur, est loin d'être impraticable, en raison de l'absence de sous-bois. En revanche, d'autres aspects de la jungle se révèlent nettement moins paradisiaques. Lors de leur première nuit passée à l'extérieur, essayez d'in quiéter les Pl. Décrivez des cris étouffés, des rugissements, des sons stridents poussés par des créatures inconnues . Allez plus loin, la nuit suivante, en leur signalant que d'immenses yeux lumineux les observent, puis disparaissent subitement. Évoquez des flammes de couleur verte entourant leur campement durant guelques secondes, et d'autres manifestations «surnaturelles». Le plus étonnant pour les aventuriers réside dans le fait qu'une éventuelle recherche astrale ne révè le rien. En fait, il s'agit des sylphelins (voir plus loin) qui entretiennent la légende des esprits de la jungle dans l'espoir de faire fuir les intrus. Une fois que les PJ auront appris l'origine de ces mantfestations, ils ne seront plus importunés.

Quotidiennement, les PJ seront victimes d'au moins un incident. Laissez leur une chance de les éviter s'ils réfléchissent un minimum. Vous pouvez vous inspirer de la liste qui suit

- Traversée d'une région très densément boisée. De gigantesques lianes pendent de tous côtés. L'une d'entre elles est en fait un énorme serpent (voir p. 319), qui se laisse choir sur l'un des PJ.
- Les PJ passent à proximité d'une nuée de mouches hautement venimeuses (poison de type Dommages. Niveau 6, voir p. 212). Soit ils réagissent vite, en recouvrant de tissu leur peau à nu le temps de traverser cette zone, soit ils subissent une ou plusieurs piqûres.
- Approche d'un groupe de six oiseaux chakta mâles peu farouches (p. 315). Ils veulent simplement s'emparer d'un objet briliant (bijou, pièce d'argent ou arme), qui leur servira à attirer une femelle. Les PJ risquent d'interpréter cette attitude comme une attaque.
- Traversée de marécages infestés d'alligators (voir p. 319).
- Attaque d'un animal blessé ou traqué gorille, jaguar, ours, singe (voir p. 319).
- Sables mouvants (voir le chapitre sur les pieges p. 213). Seuil de détection 9, Initiative 17/1d20+1d10, Effet enfoncement de 1 m/tour. Pour s'en extirper, il faut attraper une corde (ou équivalent) et reussir un test de force contre 8 (+2 par tour supplémentaire).

Les sylphelins

Le troisième jour de leur périple à travers la jungle, les PJ traversent ce qui leur semble, au premier abord, être un étonnant village inoccupé. Dans les immenses troncs d'arbres qui les entourent, en effet, des cavités ont été creusées, puis transformées en abris sommaires. Une sorte de lierre grimpant, semé d'une profusion de fleurs jaunes et oranges, les recouvre. Leur taille réduite laisse supposer que leurs occupants sont petits. En levant les yeux, les PJ aperçoivent des huttes, fixées par des lianes à la cime des arbres, dissimulées par leurs larges feuilles. Plus ils progres sent dans ce village fantôme, plus les PJ ont le sentiment d'être observés. Puis, soudain, un groupe de sylphelins surgit du feuillage et s'approche à tire-d'aile des PJ. Au nombre de huit, ils parais sent désarmés. Leurs ailes exhibent exactement les mêmes couleurs que les fleurs des lierres qui recouvrent les abris. La suite des événements dépend de la réaction des PJ.

S'ils se montrent patients et confiants, les sylphelins commencent par leur demander qui ils sont, d'où ils viennent et ce qu'ils font dans la jungle. Si les PJ continuent à réagir positivement, en répondant calmement à leurs questions sans afficher le moindre signe d'hostilité, les sylphelins manifestent progressivement une sympathie dont les PJ pourront tirer profit. Les petites créatures ailées ont pu juger les intrus, et considèrent qu'ils ne présentent finalement pas une menace.

Si les PJ rechignent à s'exécuter, s'îls se montrent menacants ou esquissent le moindre signe d'hostilité (dégainer une arme, la pointer sur un des sylphelins, etc.), ils reçoivent immédiatement une salve de flèches empoisonnées. Les joltes fleurs jaunes et oranges cachaient un petit groupe de dix archers. À partir de la deuxième salve, ils tirent des flèches de feu (voir le talent de ce nom p. 107). Les huit individus les plus proches des PJ sortent une dague et attaquent les PJ au corps à corps, leur objectif étant essentiellement de les harceler tandis que leurs congénères s'appliquent à les cribler de flèches. Si un sylphelin subit une blessure grave, il lance sa dague sur son agresseur avant de s'envoler pour se dissimuler dans le feuillage.

Sì les Pj s'enfuient, leur départ est salué par deux salves de dix flèches de feu supplémentaires. Mais ils ne seront pas poursuivis par les sylphelins qui, s'ils sont braves, préfèrent tout de même éviter le corps à corps.

Si les PJ parviennent à les amadouer, ils leur offrent à boire dans les fameuses coupes de l'amitié sylphelines. Ils invitent ensuite les PJ à passer la nuit dans les arbres avec eux, réclamant qu'on leur conte des histoires héroiques. De leur côté, ils racontent leurs derniers exploits de chasse (ils ont récemment tué un énorme gorille).

Si les PJ pensent à les questionner, les sylphelins leur fournissent quelques tuyaux utiles. Ils révèlent qu'ils sont à l'origine des rumeurs concernant les esprits maléfiques de la jungle. Les manifestations nocturnes dont les PJ ont été témoins ont pour objet d'entretenir ces légendes et d'effrayer si possible les étrangers. Les sylphelins espèrent ainsi protéger leur domaine le plus possible des intrusions exterieures. Leur méthode combine magie, illusion , «et d'autres trucs personnels», ajoutent-ils en riant.

Les sylphelins ignorent l'emplacement de la citadelle. Mais si les PJ leur demandent des informations concernant les Dompteurs, les lutins ailés leur apprennent que cette tribu vit en parfaite symbiose avec son environnement, rejetant toute forme de civilisation. Les Dompteurs ne portent ni armes, ni vêtements, et leur nom provient de leur extraordinaire capacité à apprivoiser les animaux les plus sauvages. Le meilleur moyen de s'attirer leur confiance consiste à respecter leurs traditions, voire à les imiter. C'est d'ailleurs une règle genérale avec les autochtones de la jungle, précisent les sylphelins, Leur camp est situé en plein cœur de la jungle, près d'un lac en amont de la rivière du Dragon Si les PJ ne pensent pas à demander des renseignements sur la tribu qu'ils recherchent, les sylphelins ne les leur communiqueront pas.

Les toiles du sud

Si les PJ, pour une raison ou une autre (methode de ratissage, volonté de trouver des toiles d'arargnées, fuite) se retrouvent dans la moitié sud de la jungle, ils finissent par traverser une zone particulièrement impressionnante. De monstrueuses toiles d'araignées étirent leurs fils de soie entre les troncs des arbres géants. De nombreuses créatures s'y sont laissées piéger. Leurs carcasses, vidées de leurs fluides vitaux, décorent ces étranges «œuvres

d'art ». Le plus souvent, il s'agit d'animaux (sangliers, cerfs, et même lions) mais, au gre de leur progression, les PJ découvrent aussi les cadavres de quelques malheureux donneurs de noms. Espérons que leurs dépouilles ne viendront pas s'ajouter à ces macabres ornements...

Laissez les PJ agir comme ils le souhaitent. S'ils ne touchent pas les toiles, ils ne seront pas importunés. S'ils essayent d'en récupérer la soie, ils vont avoir une surprise désagréable. Les créatures qui les ont tissées ne sont pas des araignees geantes ordinaires... mais des Horreurs, et plus précisément des Jehutras. Ces créatures atta quent automatiquement à partir du moment où elles ont détecté une vibration sur leurs toiles. S'ils arrivent à en tuer une, les autres fuient pour quelques minutes. En se dépêchant, les PJ pourront récupérer une petite bobine de fil (c'est tout ce qu'ils parviennent à recueillir sur ces toiles collantes et sales)

Les Dompteurs

Quand les personnages arrivent à proximité du camp des Dompteurs, décrivez-leur une rangée de superbes et gigantesques roses multicolores (mauves, blanches, Jaunes et même bleues), dégageant des parfums subtils et enivrants. En fait de roses, il s'agit en réalité de plantes carnivores enchantées, dont le parfum possède des propriétes hallucinogenes. Ceux qui le reniflent croient voir d'inoffensives roses, jusqu'à ce qu'ils passent à proximite de ces fleurs , et soient attaqués¹ Si les PJ ne prennent pas de précautions particulières ou pire, s'ils veulent sentir de plus près ce doux parfum, ils se font sauvagement mordre par une plante carnivore. La mobilité relative de leur tige permet aux plantes d'attaques ceux qui passent à leur proximité, mais elles ne peuvent pas se deplacer. Une fois les PJ préve-



nus (après la première attaque), un simple coup d'epée suffit à les tuer.

Cet obstacle surmonté, les PJ ont enfin le loisir d'observer de loin les Dompteurs, à condition de se montrer discrets. Entièrement nus, ces hommes et ces orks vivent sans armes et sans vêtements. . sans aucun apparat rappelant la civilisation des donneurs de noms, en fait. Beaucoup sont accompagnés en permanence de tigres ou de lions, avec lesquels ils semblent communiquer dans une harmonie qui surprendra même les éventuels Maîtres des animaux.

Si les PJ se sont renseignés à leur sujet auprès des sylphelins, ils penseront peut être à imiter le style de vie des Dompteurs, en quittant leurs vêtements et leurs armes (qu'ils peuvent dissimuler quelque part pour les récupérer ultérieurement). En se présentant ainsi devant les Dompteurs, les personnages ont toutes les chances de s'attirer leur sympathie Mais, comme le veut leur coutume, avant de véritablement les accepter, les Dompteurs demandent aux PJ de passer le test de l'œil du dragon. Chaque jour, ces indigènes doivent échapper à la chasse du plus grand predateur de la jungle: Usun, le dragon C'est pourquoi avant d'accorder leur confiance aux étrangers, les Dompteurs exigent qu'ils se soumettent au même danger. Les PJ se retrouvent donc nus, en plem territoire de chasse d'Usun, à l'heure de son déjeuner. Ils doivent échapper au regard du grand reptile ailé. Demandez aux joueurs de décrire la methode de dissimulation de leur personnage, avec ou sans utilisation de talents ou de compétences appropriées. En fonction de leur description, fixez pour chacun d'eux un seuil de difficulté variant de 20 (très mauvaise méthode) à 30 (excellente methode de camouflage). Durant un instant, les PJ doivent comprendre ce que ressent le petit lapin qui cherche à échapper au loup!

Puis effectuez le test d'observation du dragon. Sa perception est de niveau 19, ce qui signifie qu'il faut lancer 1d20+2d6. Cela peut sembler terrible, mais le danger fait partie de la vie quotidienne de nos héros. Amsi, si le test atteint le seuil de difficulté du camouflage de l'un PJ, celui-ci se fait repérer par le dragon. C'en est fin, de lui. En fonction de votre humeur, vous pouvez vous montrer généreux avec l'utilisation possible du karma, et surtout, limiter la perte à un seul PJ. Si les joueurs réclament les attributs d'Usun pour le combattre. reprenez les caractéristiques du dragon ordinaire, p. 299 Normalement, ils sont perdus!

Si les PJ passent ce test, ils ga gnent la confiance des Domp teurs, qui voudront alors les inttier à leur philosophie. En gros, elle consiste à vivre chaque jour comme s'il s'agissait du dernier, Les Dompteurs leur fournissent aussi les renseignements recherchés, et notamment l'emplacement exact de la citadelle.

Si la rencontre avec les Dompteurs tourne mal, sachez que les Dompteurs ne se battent qu'à mains nues, mais ils sont une quinzaine, et surtout, ils sont accompagnés de dix tigres féroces (voir la désormais célèbre p. 319)

Les ruines, enfin!

Tôt ou tard, les PJ finissent par attemdre la fameuse citadelle, située près d'une cascade où se mêlent le grondement d'une impressionnante chute d'eau et le coassement des innombrables crapauds qui peuplent la région. La citadelle n'est plus qu'un amas de ruines, envahies par une végétation luxuriante. Il paraît difficile d'imaginer qu'une fière bâtisse ait pu se dresser là où ne subsistent que quelques gravats. Laissez les PJ déambuler au milieu des décombres et, quand ils commencent à les fouiller (test éventuel de Perception de seuil 7), décrivez-leur un escalter qui s'enfonce sous terre. Logiquement, les 21 devraient l'emprunter 11 mêne à une crypte où repose le sorcier. Plus ils s'enfoncent sous terre, plus l'air que respirent les personnages devient rare et vicié. Comme il fait noir, les PJ (s'ils ne bénéficient pas de vision thermographique) devront s'éclairer s'ils veulent voir ou ils avancent. S'ils utilisent une torche, précisez-leur qu'au fur et à mesure de leur descente, la flamme augmente de volume et prend une couleur tirant sur le bleu. Après un bon quart d'heure, les Pl atteignent une porte close. Un simple test de Crochetage de seuil 8 suffit à l'ouvrir. Mais le problème provient du gaz inflammable qui se trouve à l'intérieur de la pièce sur laquelle elle s'ouyre. Si les PJ ont toujours leur torche allumée, ils déclenchent une explosion dès l'ouverture de la porte, et subissent des dégâts de niveau 16/1d20+1d8 S'ils s'éclairent par des moyens magiques (cristaux, sorts), ils ne courent aucun risque.

La pièce en question est le sanctuaire où repose le sorcier Jiltero .. depuis cinq cents ans! Allongé sur un autel en pierre, entouré d'un halo lumineux orange, le sorcier semble paisiblement endormi. En posant la gemme sur le halo (que rien ne peut tra verser), les PJ le tirent de son trop long sommeil.

Le réveil du sorcier

Le halo magique se résorbe tandis que le sorcier se lève et observe ses sauveteurs, figé durant quelques instants. Mais les terribles effets de la contamination par les Horreurs ne tardent, hélas. pas à se manifester: ses yeux deviennent rouges, du sang se met à couler de ses orbites, des pustules recouvrent son corps, ses dents pourris sent et tombent. Enfin, des tentacules se mettent à pousser sur tout son corps.

Le sorcier mutant attaque alors les PJ. Mais s'ils se montrent attentifs, ils peuvent constater que leur adversaire ne cherche pas à les achever quand il en a l'occasion. La parcelle de conscience que les Pl viennent de lui rendre lutte en effet pour reprendre le dessus. Donnez-leur quelques indices : chaque fois que l'un des PJ est blessé jusqu'à atteindre son seuil d'inconscience, Jiltero ne l'attaque plus, alors qu'il pourrait l'achever. De même, en certaines occasions (à vous de décider), il ces se d'attaquer, puis fixe un PJ dans les yeux . Il ne reprend ses attaques que le tour suivant.

Même si ce n'est pas facile (rares sont les joueurs prêts à interrompre un combat dangereux dans lequel sont engagés leurs personnages'), c'est avec les simples petits indices fournis cidessus que les PJ peuvent espérer trouver le moyen de rendre sa raison au sorcier. Il faut pour cela cesser de l'attaquer et lui parler calmement. Le sorgier reprend partiellement ses esprits, sinon son aspect, et remercie ses sauveteurs tout en s'excusant.

Conclusion

Si les PJ parviennent à ramener Jiltero vivant a Gromm, ils viennent de doter Throal d'une source de renseignements mestimable, qui sera abondamment exploitée lors des futures confrontations avec l'empire théran. Après quelques mois, Jiltero aura récuperé son enveloppe charnelle ori ginelle. Les anciens occupants du kaer, pour leur part, se montrent extrêmement reconnaissants envers les PJ. Ils leur proposent de les accueillir quand ils le voudront chez eux et jurent de les aider chaque fois qu'ils traverseront les regions occidentales de Barsaive. Ils veilleront, de même, à répandre la renommée des héros dans cette région de la province.

Les PJ, pour leurs exploits, gagnent 3000 points de Légende ainsi que les 800 pièces d'argent promises. Sils ont ramené une bobine de toile de Jehutra, ils touchent 1000 pieces d'argent supplémentaires. Si les PJ ont dû tuer le sorcier mutant, leur succès est nettement moins éclatant. ils ne recoivent qu'une reconnaissance de principe, leurs commanditaires comprenant malgré tout les causes de leur échec. Les PJ ne gagnent que 2000 points de Légende, et aucune pièce d'argent (celles dépensées au début du scénario ne sont toutefois pas réclamées).

> Lconidas Vesperini illustration : Bernard Bittler



ES PNI

Pour Earthdawn

Les sylphelins (archers du 4° cercle)

Dextérité (20) · 8/2d6 Force (7): 4/1d6 Endurance (13): 6/1d10 Perception (16): 7/1d12 Volonté (14): 6/1d10 Charisme (15): 6/1d10

Armes de trait (3): 11/1d10+1d8, Armes de jet (2): 10/1d10+1d6, Armes de mêlée (1): 9/1d8+1d6, Esquive (3): 11/1d10+1d8, Flèche de direction (2): 9/1d8+1d6, Flèche de feu (1): 10/1d10+1d6, Rituel karmique (1).

Compétences

Connaissance des sylphelins (2): 9/1d8+1d6, Sculpture sur bois (1): 6/1d10, Histoire de Liaj (2): 9/1d8+1d6.

Déplocement : Course 57, Combat 29, Vol. 120/60.

Initiative : 2d6 dés.

Combat: Défense magique 9, Défense physique 12, Défense sociale 8, Protection mystique 2,

Protection physique 3.

Dommages: Points de vie 35, Blessure grave 9, Seuil d'inconscience 27, Dés de récupération

Idío, lets de récupération 2.

Équipement: Armure de cuir, arc sylphelin, carquois avec 20 flèches, javelot sylphelin,

Les Jehutras

Les caractéristiques de ces Horreurs sont fournies p. 312. Une main ou un objet qui touche la toile est instantanément collé avec une force de niveau 12 (seuil de difficulté à surmonter pour se dégager).

Plante carnivore

Initiative 8/2d6, dégâts 9/1d8+1d6

Les Dompteurs

Reprenez les caractéristiques du Maître des animaux ork (p. 83), mais sans aucun equipement, et donc avec une protection physique nulle

Jiltero, le sorcier mutant

Ses attributs actuels ont été altérès par la magie des Horreurs. Il est devenu beaucoup plus physique que mystique. Mais si les PJ reussissent à lui faire recouvrer la raison, il récupérera, petit à petit, ses incroyables facultés magiques. Ses attributs Volonté et Charisme augmenteront progressivement (et considérablement!) et tous ses talents lui reviendront.

Dextérité (25) 10/1d10+1d6 Force (36) . 13/1d12+1d10 Endurance (28): 11/1d10+1d8 Perception (27): 10/1d10+1d6 Volonté (16) 7 ld12 Charisme (12): 5/1d8

Deblocement: Course 150, Combat 75.

Initiative : Id10+Id6 dés Nombre d'attaques · 4.

Attaque: 10/1d10+1d6 (degâts 13/1d12+1d10). Combat: Défense magique 13, Défense physique 13, Défense sociale 7, Protection mystique 2, Protection physique 8. Dommages Points de vie 55.

Blessure grave 16, Seuil d'inconscience 48,

Dès de récupération Id10+1d8, lets de récupération 5 Karma Dés 1d10, Points 10.

Equipement : robes élimées et quatre énormes

tentacules.

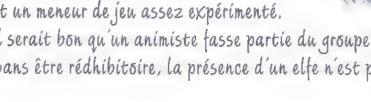


Un scénario Casus Belli pour

Le maître chanteur

Cette aventure est conçue pour un groupe d'aventuriers de niveau 5 à 8. des joueurs pondérés et raisonnables, et un meneur de jeu assez expérimenté.

Il serait bon qu'un animiste fasse partie du groupe (des soins seront nécessaires...). Sans être rédhibitoire, la présence d'un elfe n'est pas conseillée.



Mise en place

Ce scénario se déroule dans plusieurs ré gions d'Eriador: dans les monts Brumeux, autour de Rivendell et dans une zone de votre choix, peuplée d'êtres humains ayant un gouvernement de type féodal.

Selon l'époque à laquelle vous choisirez de situer l'aventure, ce peut être le Rhudaur, l'Arthedain, le Cardolan (avant 1975 du Trotsieme Âge), ou une contrée d'Eriador où vivent quelques communau tés humaines ayant échappé (ou survécu) à la domination du roi-sorcier d'Angmar.

Logiquement, ce scénario devrait se passer si possible à partir de l'an 2600 du Troisième Âge. En effet, le départ de Celebrian de l'autre côté de la mer (sa mort, en termes moins choisis) a lieu en 2510, et les péripéties de cette aventure se déroulent au moins un siècle après cette date.

Mais vous pouvez facilement situer l'aventure à une autre époque du Troisième Âge. Dans ce cas, il vous faudra effectuer un petit travail d'adaptation, en gardant la même intrigue mais en changeant les noms des protagonistes (et encore! Uniquement si vous avez des puristes tolkienniens à votre table). Après tout, d'autres puissants seigneurs elfes résident en Rivendell, et ont sûrement perdu une mère, une épouse ou une sœur lors d'une incursion orque dans les monts Brumeux.

L'idéal serait qu'aucun personnage ne soit connu à Rivendell. Si l'un des aventuriers a ses entrées. privées dans la demeure d'Elrond, l'obstacle principal du scénario sera levé! Il lui suffira de parler et il sera écouté. Bien sûr, il peut être en froid avec les elfes après une altercation avec le seigneur Elrond, mais il vaut mieux ne pas abuser de ce genre de ficelle.

l'hictoire d'Aelin Annatael

Aelin Annatael est une elfe noldo, née au Premier Âge des Terres du Milieu. Comme tous les Noldor. elle est marquée par la malediction de Mandos. Venue à Mithlond (les Havres Gris) après la chute de Nargothrond, c'était une grande amie de Finduilas, la fille d'Orodreth, le roi de Nargothrond. Au Troisième Âge, elle rejoignit la cour d'Elrond et s'établit à Imladris (Rivendell pour les humains). Elle était un peu la rivale de Celebrian dans le cœur d'Elrond, avant que celui-ci ne choisisse d'épouser la fille de Galadriel et de Celeborn. De notoriété publique, Celebrian et Aelin ne s'aimaient pas, mais sans pour cela se montrer haineuses l'une envers l'autre. Aelin accompagnait Celebrían en Lórien lors de la tragique embuscade où l'épouse d'Elrond fut capturée en 2509. Libérée par ses fils Elladan et Elrohir, elle avait reçu une blessure empoisonnée qui finit par lui faire perdre la vie l'année suivante. Lors de ce funeste voyage, ce fut Aelin qui suggéra un changement d'itinéraire et proposa à la compagnie de passer par le col de Rubicorne (Redhorn, sur certaines cartes), les autres routes étant encombrées par la neige et présentant des risques d'avalanches .. Ce changement d'itinéraire conduisit les voyageurs tout droit dans la tragique embuscade. Les enfants de Celebrian lui firent porter la responsabilité de la mort de leur mère, tout comme un certain nombre d'elfes de Rivendell et de Lórien. Il va sans dire qu'Aelin a perdu la confiance de tous et qu'elle est maintenant très mal considérée par ses congénères. Sa « trahison » ne pouvant pas être prouvée, Elrond se contenta de l'exiler de Rivendell. Elle vit depuis cette épaque aux Havres Gris, isolée de ses semblables. Et tout

cela pour un malheureux hasard elle n'est responsable d'aucune trahison! Mais la malédiction de Mandos touche les Noldor où qu'ils soient... Le ressentiment d'Elladan et Elrohir ne s'est pas atténué avec le temps, et seule l'influence modé ratrice d'Elrond les empêche de se venger.

Introduction

Les personnages vont débarquer au beau milieu de l'action. La difficulté est simplement de les faire se trouver à l'endroit désiré. Profitez d'un voyage où les aventuriers traversent l'Eriador, si possible entre le fleuve Bruinen et les monts Brumeux. Qu'ils aillent d'est en ouest, du nord au sud ou inversement, cela n'a aucune importance... En fait, ils croisent tout simplement la route d'une elfe noldo, Aelin Annatael.

Les personnages peuvent ainsi être chargés de porter un message d'un point à un autre (message de faible importance, pour ne pas les détourner de la mission à venir), escorter une caravane marchande, être en quête d'herbes rares, ou à la poursuite d'un gibier qui les a entraînés dans les profondeurs de la forêt (pourquoi pas un san glier hargneux?).

Poursuivie...

Alors que la nuit tombe et que les aventuriers se préparent sans doute à chercher un site pour leur campement, ils entendent le bruit d'un cheval au galop et des hurlements rauques dans le lointain. Soudain, un étalon gris coupe leur route. L'animal est épuisé, de l'écume couvre ses flancs. Il est monté par une jeune femme, mince, de grande taille, vêtue d'un pourpoint de voyage de grande qualité. Il s'agit de toute évidence d'une elfe, d'une grande beauté. Elle s'accroche déses-



pérément à sa monture et tandis que l'animal s'enfuit dans le sous-bois, les personnages peuvent remarquer qu'elle est blessée et a une flèche plantée dans l'épaule.

À peine ont ils le temps de reprendre leurs esprits que des cris de rage, des grognements et des hurle ments se font entendre. Une bande d'orques est à la poursuite de la jeune femme, et déboule devant les personnages.

Tout aussi surpris que ces derniers (les rencontres dans ces bois ne sont pas si fréquentes), les orques ne se soucient pas d'eux et continuent à suivre leur proie. Bien sûr, si les aventuriers engagent le combat, ils inpostent immédiatement. Tan dis que la majeure partie de la troupe affronte les nouveaux venus, deux orques se lancent sur les traces de l'elfe.

Une fois leurs adversaires vaincus, les aventuriers peuvent facilement suivre la piste de la fugitive et de ses deux poursuivants; branches brisées, traces de sabots... et bruits de combat les guident sans problème. Au moment où ils rejorgnent l'elfe dans une petite clarière, sa situation est désespérée. L'un des orques gît sur le sol, abattu d'un coup d'épée, mais son congénère vient de plonger son cimeterre dans la gorge de l'étalon gris. L'animal pousse un hennissement strident et se cabre, jetant au sol sa cavalière, Étourdie par la douleur, celle-ci laisse échapper son arme. C'est à ce moment que surgissent les personnages. Il est temps pour eux d'intervenir.

Après la bataille

Après s'être occupés du dernier orque, les aventuriers peuvent se porter au secours de l'elfe. Celle-ci est gravement blessée, et est au bord de l'inconscience. Elle bredouille quelques mots, demande de l'aide.. Il est possible de lui poser trois ou quatre questions (aux joueurs de bien les choisir. .) avant qu'elle ne s'évanouisse. Elle est habillée richement, mais ses vêtements sont un peu élimés, comme s'ils étaient portés depuis très longtemps et avaient vu de meilleurs jours. Le harnachement de sa monture montre de toute évidence qu'il s'agit de quelqu'un d'habitué à voyager couvertures, grandes fontes emplies d'équipement et de provisions, étui d'un luth soigneusement fixé à la selle. Comme toujours pour les elfes, il est difficile de lui donner un âge, d'autant plus que la douleur creuse terriblement les traits de son visage. Disons que si elle était humaine, elle aurait trente, trente-cinq ans. La facture de son épée courte est très ancienne, et il n'est pas difficile pour un érudit de reconnaître le travail des artisans noldor. Cette arme date sans doute du Second ou même du Premier Âge et a une valeur mestimable.

La blessure à l'épaule de l'elfe doit être soignée rapidement, d'autant plus que la pointe de la flèche (qu'il faut extraire) est empoisonnée. Si aucun personnage n'est capable d'administrer des soins, considérez qu'Aelin Annatael possède un onguent ou une potion appropriée dans les fontes de son cheval. Cela permet de stabiliser son état, mais elle reste extrêmement faible, car le poison a eu le temps d'agir avant que les soins ne soient administrés.

Voyons les choses du bon côté la petite clairière est un site idéal pour établir un campement. Une rivière coule à une cinquantaine de mètres. Bien sûr, il vaut mieux éloigner assez rapidement les cadavres des orques qui risquent d'attirer des bêtes sauvages. De plus, leur odeur n'est pas très agréable vivants, alors morts.. disons que ce n'est pas le genre de chose qui ouvre l'appétit, à moins d'être un corbeau. À ce propos, si le cœur leur en dit, l'étalon de l'elfe peut très bien constituer le plat de résistance du repas du soir.

Alors que la nuit tombe, l'elfe reprend conscience. Elle parle difficilement, car elle est très affaiblie par le poison. Elle se présente comme dame Aelin Annatael, barde du peuple noldo, mais ne mentionne aucune cour dont elle pourrait dependre, ni demeure où elle réside habituellement. Elle leur révèle qu'elle a rencontré au cours de son voyage des forces orques très importantes, presque une petite armée. La troupe semblait se diriger vers le nord (ou toute autre direction «vers Rivendell», selon l'endroit que vous avez choisi pour débuter l'aventure) Surprise, elle n'a eu que le temps de lancer son cheval au galop. Cela fait maintenant cing jours que les orques la poursui vent, et elle n'a dû sa survie qu'à sa chance et à l'endurance de sa monture.

Puis, fatiguée, Aelin ne peut plus parler et doit se reposer. Dans la nuit, la fièvre la fait délirer. On peut l'entendre prononcer les mots suivants «Rivendell», «danger», «hostile», «trahison», «orques».

Au petit matin, la barde elfe va mieux et sa vie n'est plus en danger. Elle a encore beaucoup de mal à s'exprimer et sombre assez souvent dans un profond sommeil. Il est difficile de lui arracher de nouvelles explications, et la seule chose qu'il est possible de comprendre est que Rivendell est en danger (sans obtenir plus de précisions). Le refuge d'Elrond se trouve à quelques jours (au pire, une semaine) de route dans les montagnes, et il n'est pas difficile de changer son itinéraire pour s'y rendre. Si aucun personnage ne connaît le chemin (après tout, rares sont ceux qui ont eu le privilège de se rendre à Imladris). Aelin reste suffisamment cohérente pour leur donner quelques explications. Ses indications seront vagues, la route sera difficile à trouver, mais peu à peu, de réveil en réveil, l'elfe parvient à les guider.

Le rejet

Au fur et à mesure que le temps passe, Aelin Annatael se remet de sa blessure et de son épuisement. Elle reste consciente de plus en plus longtemps, mais semble s'enfermer dans un inquiétant mutisme. En apprenant que le petit groupe se dirige vers Rivendell, sa réaction est étrange. Dans son délire, elle n'avait pas réellement compris vers où elle guidait ses sauveurs. Après un certain temps de réflexion, l'elfe, qui n'a plus de monture et reste tributaire de l'aide des personnages, semble prendre son parti d'aller dans la demeure d'Elrond et se résigne à la situation

Si vos joueurs aiment l'action, vous pouvez épicer la route vers Rivendell de rencontres avec des patrouilles orques, de quelques courses pour suites, de parties de «cache-cache» dans les sousbois, etc. N'en abusez pas, la repétition peut deve-

e destin des Noldor

Lorsque les Noldor partirent de Valinor à la poursuite des Silmariis dérobés par Morgoth, ils s'opposérent à la volonté des Valar-Ils s'entétérent et refusérent de rester dans les Terres de l'Ouest-Leur obstination provoqua le massacre fratricide d'Algualonde. ou les elfes firent couler le sang de leurs frères, les Teleri. Tous ceux qui choisirent de suivre Féanor subirent la colère des Valar, la malédiction de Mandos. Leur serment de retrouver les Silmarlis les entraina dans les pires tragédies, et leur fit perdre Jusqu'aux trésors qu'ils avaient jure de poursuivre. Tout ce qui commença blen finit mal et la fin vint des trahisons entre frères et de la peur d'être trahi, ils furent et seront à jamais les Dépossédés Aelin Annatael est elle même victime de la malédiction de Mandos, refusant d'être crue par les siens alors qu'elle vient les prévenir d'un grand danger...

etit glossaire

- **Celebrian** : Fille unique de Galadriel et de Celeborn. Elle épousa Elrond en l'an 100 du Troislème Age. Elle eut de lui trois enfants · Elladan, Elrohir et Arwen
- ◆ Celebrimbor: Elfe noido de la malson de Féanor, fils de Curufin. À la mort de Finrod, il répudla sa lignée et resta à Nargothrond. Au Second Âge, Celebrimbor était le seigneur d'Eregion et le forgeron des Anneaux de Pouvoir. C'est auprès de lui que Sauron fabriqua en secret l'Anneau Unique. Il fut tué quand l'Eregion fut dévaste par les guerres entre les elfes et Sauron
- Imiadris (Rivendell, Fondcombe, Karningul). Refuge elfe construit par Eirond dans une vallée cachée de l'Angle, en 1697 du Second Âge. De Rivendell, Eirond vint au secours des Dúnedain pendant tout le Troisième Âge. Rivendeil survécut aux guerres entre les elfes et Sauron et contre Angmar à cause du grand pouvoir elfique qui y résidait.
- Mithlond (les Havres Gris): Ville et port du seigneur elfe Cirdan, situé à la pointe du golfe de Lhûn, fondé en l'an 1 du Second Age
- Ost-in-Edhii La capitale des grands forgerons elfes en Eregion, détruite en 1697 du Second Âge.
- Rubicorne: Il s'agit de l'un des cols les plus importants des monts Brumeux, situé sur le versant sud de Barazinbar, et reliant l'Eregion à l'Azanulbizar L'approche orientale du col de Rubicorne se nomme l'Escaller de Dimrill

nir lassante. À deux jours de Rivendell, toutes les poursuites s'interrompent, car les orques ne veulent pas se faire repérer par une patrouille la surprise est un élement vital de leur plan d'at taque.

En arrivant aux abords de Rivendell, le groupe rencontre une patrouille d'elfes, dirigée par Elrohir, l'un des fils d'Elrond. Ou peut-être s'agit il

d'Elladan, car il est impossible de distinguer les deux frères jumeaux. La reaction du «jeune» elfe est violente dès qu'il reconnaît Aelin Annatael D'une prudence froide au début (qui sont ces étrangers?), les elfes de Rivendell devien nent résolument hostiles (c'est bien de leur hostilité dont parlait Aelin Annatael dans son délire provoque par le poison). Elrohir refuse tout simplement d'ecouter la barde, lui faisant savoir en termes choisis ce qu'il pense d'elle et de sa fourberte. Il est totalement persuadé que c'est une traîtresse qui a provooué la mort de sa mère par jalousie et qui s'est alliée avec les orques. À ses yeux, les personnages sont ses dupes et même s'ils semblent de bon for, ils ont été trompés par cette Noldor perfide. Il coupe toujours la parole a Aelin quand celle-ci tente d'expliquer la situation. ne la laisse pas s'exprimer et l'insulte pour lui faire perdre ses

rapidement place a des menaces puis, éventuellement, à une agression physique si les visiteurs refusent de s'en aller

Écœurée, alors qu'elle s'était résignée à ravaler sa fierté pour venir aider les elfes malgré le mal qu'ils lui ont fait, Aelin se braque et s'en va... Elle demande aux personnages de partir, et s'en ira à pied si personne ne lui propose de monture.

Il peut être intéressant de pousser pendant un certain temps les personnages à soupçonner Aelin de les avoir dupés. Faites régner l'ambiguité par quelques remarques acides de la barde elfe. Son orgueil piqué au vif, elle ne peut s'empêcher de lancer quelques attaques contre Elrohir. Attaques que l'on peut mai interpréter à la lumière des arguments du fils d'Elrond. Cependant, ne poussez pas le bouchon trop loin, car les soupçons contre Aelin dorvent rester passagers. Après tout, si les joueurs étaient convaincus de la traîtrise de la Noldo, l'aventure se terminerait là

Convaincre Aelin

S'enfermant dans son mutisme et son cynisme. Aelin repart écœurée des abords de Rivendell. Il faut maintenant que les aventuriers parviennent à la persuader de s'expliquer, de leur raconter exactement ce qu'elle a vu, pourquot Rivendell est menacée, et d'apprendre ce qu'on lui reproche, Apres tout, la situation n'est pas forcément désespérée. Peut être pourront-ils convaincre les elfes d'Eirond de sa sincérité? À ces mots, Aelin Annatael a un petit rire amer, puis finit par accepter de raconter son histoire, ne serait ce que pour prouver à ses interlocuteurs que c'est peine perdue. Les elfes de Rivendell refuseront toujours de la croire. Ou de les croire eux.

Aelm accepte donc de décrire le danger qui menace le refuge d'Elrond. Elle peut ainsi donner quel ques precisions sur l'armée orque. Les troupes de Sauron (ou du roi-sorcier, selon l'époque) avan cent dans les contreforts des montagnes pour dissimuler leur venue, se dirigeant lentement

vers Rivendell. Elles transportent en pièces déta chées ce qui semble être plusieurs machines de siège (trébuchets, balistes, catapultes)... En effet, Rivendell est cachée dans une profonde vallée. sur les rives de la Bruinen. Cernée par de grandes falaises et le fleuve, sa position est excellente, quasi imprenable. Cependant, si une armée ne peut descendre le long des pentes à pic qui protègent le manoir, Rivendell reste vulnérable face à des machines de siège (dernière innovation des forces de Sauron. .). Si les elfes de Rivendell sont prévenus à temps, ils peuvent prendre position au sommet des falaises et empêcher l'armée ennemie de s'établir sur les hauteurs. Si les orques parviennent à s'installer, ce sont eux qui disposeront d'une situation tactique extraordinaire. Il leur suffira de défendre leurs machines en interdisant l'accès au plateau (ce qui assez facile à réaliser) et de détruire Rivendell en toute impunité. sous une avalanche de pierres (d'autant plus que les «munitions» se trouvent sur place ...). D'après les estimations d'Aelin, l'armée orque mettra un mois à arriver à Rivendell. En effet, les troupes sont obligées d'avancer dans le plus grand secret, l'élément de surprise restant déterminant pour leur attaque. De plus, transporter des trébuchets et des catapultes dans les monts Brumeux n'est pas de tout repos.

Le maître chanteur

Lors de ses discussions avec les aventuriers. Aelinlaisse échapper quelques informations importantes. Elle parviendrait sans doute à convaincre Elrond de l'écouter si elle pouvait apporter la preuve de son innocence dans la tragique disparition de Celebrian. Cela fait longtemps qu'elle recherche cette preuve, et elle a appris il y a dix ans l'existence d'un élément matériel qui pourrait l'aider. Un seigneur humain, nomme Malathor, (un Dúnadan d'Arnor, ou un de leurs descendants si vous jouez le scénario à une époque où les royaumes

humains du Nord n'existent plus) possède la preuve de son innocence dans les papiers de sa famille. Parmi de vieux manuscrits se trouve un rapport de son ancêtre, qui avait mené un interrogatoire pendant qu'il dingeait une patrouille dans les monts Brumeux. Ces mémoires prouvent que

> l'embuscade où Celebrian a été capturée et mortellement blessée par les séides de Sauron a été provoquée par un espion humain, qui a vendu l'information aux orques. La patrouille de l'ancêtre de Malathor l'avait arrêté et fait avouer.

> Malathor possède un petit château, d'où il parvient à protéger la région environnante (une petite ville et quelques villages) des incursions régulières des orques et autres forces de Sauron. Bien sûr, si vous jouez avant 1975, Malathor est un vassal de l'un des rois d'Arnor (Arthedain, Rudhaur ou Cardolan). Il y a dix ans, il a découvert dans les archives de sa famille le fameux rapport qui innocente Aelın Annatael Très bien informe et comprenant tout l'intérêt de ce

document, il a réussi à retrouver l'elfe et lui a mis un marché en main en échange du savoir des forgerons noldor, il lui remettra le rapport en question, accompagné d'une lettre de la main même de Celebrían, volée par l'espion et indiquant son désir de se rendre en Lórien (le sceau de cire en bas de cette lettre l'authentifie de façon absolue). En effet, les érudits savent parfaitement que la barde Aelin Annatael a longtemps vécu à Ost in-Edhil, aux côtés de Celebrimbor, et que celui ci lui confia de nombreux secrets sur la magie des Noldor, secrets dont elle est maintenant seule dépositaire.

Bien sûr, Aelin sait le danger que représente ce savoir. C'est grâce à lui que Sauron dispose de l'Anneau Unique. . Grace à lui que les Anneaux de Puissance peuvent être forgés. Pour elle, il est hors de question de mettre ces connaissances à la disposition des êtres humains. L'usage qu'ils en feraient pourrait bouleverser et détruire le monde. L'ironie de la situation est presque tragique. Aelin pourrait retrouver son statut et se laver de tout soupcon de trahison.. en trahissant la confiance que Celebrimbor a eu en elle. Elle s'y refuse et cherche toujours un moyen pour récupérer les documents.

Au travail!

Si l'on veut sauver Rivendell de l'attaque orque, il n'est plus temps d'attendre. Il faut qu'Aelin dispose de la preuve de son innocence pour se faire entendre. L'elfe peut indiquer sans le moindre problème comment rejoindre le domaine du seigneur Malathor, qui n'est pas très loin (une hui taine de jours de route au maximum).

Il existe plusieurs façons de réussir à se procurer les précieux documents, suivant les désirs de vos joueurs et les moyens que leurs personnages ont à leur disposition. En voici quelques exemples.

Le casse du siècle

Pour des aventuriers qui n'ont pas froid aux yeux, il est possible de tenter un cambriolage de grand

56

style. Infiltration (comment se faire inviter au château?), reconnaissance des lieux, opération nocturne, fuite discrète... Le document se trouve dans les appartements de Malathor, au sommet de la tour. Les sentinelles ne sont pas très vigilantes, mais patrouillent régulièrement sur le chemin de ronde. Entretenez soigneusement le suspense lors de l'action. Un bon moyen est de déclencher l'alarme alors que les personnages n'ont plus qu'à s'enfuir, une fois leur butin récupéré. Décharges d'adrénaline garanties! Bien sûr, le style « Arsène Lupin» est aussi très intéressant, séduire une servante, se faire ouvrir une porte nuitamment, la convaincre de passer une nuit de rêve dans le bureau du maître, pour ajouter du piment à la chose... Là encore, laissez vous guider par les goûts des joueurs.

En revanche, une opération «commando» est impossible, la garnison du château étant suffisamment importante pour empêcher toute action frontale (et donc suicidaire). Une troupe d'une trentaine de soldat aguerris n'est pas à prendre à la légère!

« Vous chantiez, j'en suis fort aise... »

Le seigneur Malathor n'est pas un enfant de chœur. Le procédé qu'il utilise pour faire chanter Aelin n'est pas très élégant. Son comportement général

ES PNI

Mouvement: 40.

de subterfuge 10

jusqu'au niveau 5.

non plus. En effet, il trempe dans quelques histoires compromettantes qu'il lui serait très désagréable de voir devenir publiques. En menant une enquête discrète au château, dans les villages avoisinants ou à la ville toute proche, on peut apprendre plusieurs choses à son sujet. Ces informations donneront un excellent moyen de pression. Quoi de plus réjouissant que de faire chanter un maître chanteur?

- Bien entendu, Malathor a une belle maîtresse en ville. Cela ne serait pas gênant outre mesure, si son épouse n'était pas aussi jalouse .. et si ce n'était pas elle l'héritière légitime du domaine et la gardienne de la cassette. Réunir des preuves tient un peu du vaudeville, mais constitue un intermède amusant dans ces sombres histoires de
- Les seigneurs voisins de Malathor (dont deux sont extrêmement belliqueux) seraient ravis d'apprendre que ce dernier fait quelques échanges «commerciaux» discrets avec certaines tribus orques isolées. Il leur vend des vivres, des armes. en échange de la tranquillité (ses voisins com prendront alors pourquoi leurs terres sont dix fois plus attaquées que les siennes). À l'occasion, il écoule sur le marché officiel le butin récupéré par les tribus orques chez ses voisins... Décidément, Malathor n'est pas une personne recommandable. Filatures, prise de renseigne-

ments, capture d'un envoyé orque, les possibilités sont nombreuses pour obtenir des preuves. Heureusement, une nouvelle cargaison d'armes doit être envoyée dans les jours qui viennent, et la salle du trésor de Malathor renferme quelques pièces d'orfèvrerie aisément reconnaissable par qui de droit (il n'a pas encore eu le temps de les faire fondre. .).

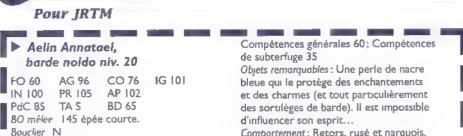
L'arnaque

Monter une grande escroquerie est tout à fait possible. Il ne s'agit pas de ruiner Malathor en le faisant jouer aux courses, mais de le placer dans une situation intenable, ou de lui donner ce qu'il demande le savoir des forgerons noldor. Enfin, de réussir à lui faire croire qu'on lui donne ce gu'il demande Ce type d'action demande beaucoup de subtilité et des moyens financiers assez importants, qu'Aelin est en mesure de leur fournir. Il est alors relativement facile de recruter des complices, de fabriquer tout le matériel nécessaire à une arnaque, etc.

Conclusion

Une fois les documents récupérés d'une manière ou d'une autre, il faudra encore les ramener à Rivendell et les présenter à Elrond. Et pendant ce temps, les orques ont avancé... Logiquement, tout cela devrait se terminer par une grande bataille, survie d'un banquet où Aelin est assise aux côtés d'Elrond. Les personnages seront tou jours les bienvenus dans la demeure de ce der nier, et se font fait une amie sûre en la personne d'Aelin. Que demander de plus?

> Anne Vetillard illustration : Bernard Bittler



Comportement: Retors, rusé et narquois, Malathor a tout du politicien véreux. Compétences générales 90; Compétences L'Arnor étant une région troublée, c'est aussi un excellent combattant. Il aime la force Sorts: 60 PP; multiplicateur x5 PP; connaît brutale et se fait un plaisir de faire toutes les listes de barde jusqu'au niveau 20; la démonstration de ses prouesses physiques.

Les oraues, niv. 3

PdC 80 TA CM BD 30 BO mělée: 60 cimeterre ou hache BO projectiles: 40 arc court.

Bouclier: O Mouvement: 5.

Compétences générales 15

Note: Adaptez leur nombre en fonction de la force des personnages.

Les gardes de Malathor, guerriers niv. 3

PdC 60 TA CM BD 25 BO mêlée: 55 epée longue BO projectiles: 60 arbalète.

Bouclier O Mouvement : 5.

Compétences générales 30. Note: Ils sont environ une trentaine.

En cas de combat, décidez de leur nombre exact en fonction de la force des personnages.

pour les bardes); épée courte +35 Comportement: C'est une elfe très ancienne, qui a vécu des millénaires. Desabusée, elle est devenue cynique depuis qu'on l'a accusée à tort d'avoir provoqué la mort de Celebrian Elle possède le tempérament emporté des Noldor, et les siècles n'ont pas diminué son orgueil. D'un caractère autrefois

les listes la Main essentielle, les Lois des sorts, les Lois de l'essence, la Maîtrise des esprits

Objets remarquables: Luth (multiplicateur x5 PP

insouciant, elle est maintenant marquée par la maiédiction de Mandos, et sombre souvent dans une profonde mélancolie.

Le seigneur Malathor, guerrier dúnadan niv. 14

FO 101 AG 97 CO 98 IG 64 PR 84 AP 68 IN 57 PdC 138 TAICM BD 35 BO mêlée: 120 épée large. BO projectiles: 125 arc composite

Bouclier: O. Mouvement . 5



AD&D2





Prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 7 à 9, ce scénario s'adresse à un meneur par le surnaturel et la découverte. Il peut être intéressant que le groupe comporte

L'histoire d'Almenë

La cité des gemmes, plus connue sous le nom d'Almene, n'est mentionnée que par de rares légendes. Certains prétendent que c'est de là que proviennent les gemmes de tous les univers, d'autres disent que les Almens, ses habitants. seraient les ancêtres des nains. . En réalité, Almenë est bien plus qu'une simple cité. C'est un plan autonome, en perpétuel mouvement, dont les frontières sont pratiquement inviolables. Les Almens sont les gardiens d'une magie antique qui puise son énergie dans les gemmes. Faits de lumière et d'énergie, les Almens sont des êtres pacifiques, aux mœurs très élaborées, et qui ne connaissent rien des différents plans d'existence. Leurs seules préoccupations sont l'étude de la magie, l'art, et l'entretien des frontières naturelles de leur royaume. Leur plan est isolé des autres par la volonté des gemmes. Il n'est rehé à aucun monde, mais il arrive que des événements ponctuels, tels que des tempêtes, des séismes particulière ment violents ou des perturbations magiques. créent des brèches dans les frontières d'Almene. Jamais un étranger n'a découvert l'existence de la cité des Almens, qui ont longtemps cru être les seuls êtres conscients de l'univers, et qui ont toujours considéré les perturbations de leurs frontières comme un phénomène naturel. Il est arrivé, à l'occasion de ces incidents, que des gemmes

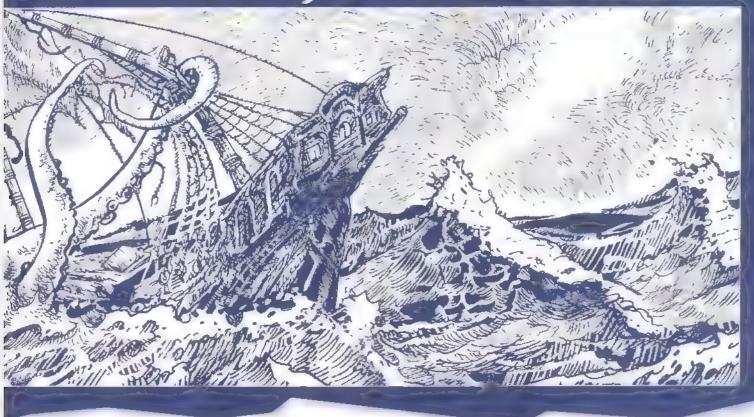
soient propulsées hors du royaume d'Almerië. Certaines ont sombré dans les océans, d'autres furent broyées par la roche, mais quelques unes ont été découvertes par les habitants des mondes qui ont croise la route d'Almene. L'origine de ces gemmes fabuleuses a fait l'objet de nombreuses recherches, toujours vaines, et les Almens ont pu vivre plusieurs millénaires sans jamais être inquiétés. Mais même les secrets les mieux gardés sont un jour découverts. Deux siècles avant les événements de ce scénario, les Almens accueilli rent dans leur cité des êtres de chair et de sang, pour la première fois de leur existence. C'est de cette rencontre que découle l'histoire que vont vivre les PI.

L'épopée du « Valestia »

De toutes les gemmes qui furent arrachées au royaume d'Almenê, une connut un destin très particulier. Repêchée par des marins, puis cédée à un riche négociant, elle fut finalement découverte par un aventurier en quête de gloire et de fortune, comme tous ses pareils. En découvrant la puissance de la pierre, il décida de partir à la recherche de ses origines. Guidé par de vieilles legendes et soutenu par ses compagnons, l'homme leva une expédition qui rassemblait une vingtaine de personnes. Leur vaisseau, le Valestia, prit la mer quelques jours plus tard et sillonna les

océans pendant plus de trois mois, avant de subir les affres d'une incroyable tempête. Les rares survivants échouerent sur les côtes d'un royaume féerique, bordé de hautes falaises aux couleurs scantillantes, et découvrirent les habitants d'un monde illuminé par des gemmes fabuleuses. Ils avaient atteint Almenê. Parmi les naufragés se trouvait Harkel, un jeune mage. Harkel fut fasciné par la magie des gemmes et obtint des Almens la permission de séjourner quelque temps sur leurs terres. Les autres voyageurs furent reconduits dans leur monde et ne gardèrent aucun souvenir de leur rencontre. Ils sont tous morts aujourd'hui. Harkel se mit à étudier les gemmes avec passion. Il partagea son savoir avec les Almens, curieux de nature, et apprit très vite la plupart des secrets d'Almene. Mais un jour, poussé par la convoitise, il tenta de s'emparer de l'une des plus puissantes gemmes du royaume. Trahis, les Almens renvoyèrent le mage sur son monde et se préparèrent à une nouvelle intrusion de ces étrangers cupides et dangereux. Ils créèrent un éclaireur, un Almen artificiel composé de gemmes intelligentes, qu'ils envoyèrent sur les traces d'Harkel. Une fois armyé, l'éclaireur se divisa en un millier de pierres qui furent emportées aux quatre coins du monde par les courants marins, des caravanes d'explorateurs ou des créa tures attirées par leur beauté. Les gemmes se mirent alors à enregistrer les détails de leur nou-

La cité des gemmes



de jeu amateur d'improvisation et de grandes épopées, et à des personnages motivés un nain et un mage, et que les personnages se connaissent déjà depuis quelque temps.

vel environnement, dans le but d'apprendre les particularités du monde où le mage s'était réfugié Durant deux siècles, les parcelles de l'éclaireur purent donc mémoriser les coutumes, les langues, et les facultés des races et des peuples de ce monde

Les disciples d'Harkel

Banni par les Almens, Harkel fut contraint de retourner sur son monde par ses propres moyens et retrouva son village natal après une longue errance. Là, mourant, il consigna son savoir dans une série de parchemins et prepara son départ pour un monde où son corps ne serait plus un obstacle. Après un ultime rituel, Harkel quitta donc son plan d'existence. Depuis, désincarné, il attend le jour où il pourra enfin retrouver le chemin d'Almenë, et s'approprier les gemmes qu'il a toujours convoitées. L'esprit d'Harkel a quitté son plan pour un autre, où le temps n'a plus d'importance, mais il a gardé un lien avec les habitants de son monde. Pour retrouver la trace des Almens et de leur cité, Harkel a besoin d'un intermediaire, un homme capable de faire à sa place les recherches indispensables à la localisation d'Almene. Il observa des aventuriers, des mages, et finit par choisir le plus jeune disciple de l'un de ses anciens amis. Par le biais de rêves et d'apparitions, il réussit a établir le contact avec le jeune homme, à qui il

apprit ses secrets. Le disciple d'Harkel débuta ses recherches et découvrit très vite l'une des gemmes de l'eclaireur Almen. Il l'étudia durant de longues années, puis légua son savoir et sa gemme à un second mage, qui les transmit lui-même a un troisième. C'est ce dernier mage, Vylden, que rencontreront les PJ, plus tard dans l'aventure.

Le destin de l'éclaireur

Ouelques mois avant l'arrivée des PI dans cette histoire, alors que Vylden venait de découvrir les derniers secrets de sa gemme, les Almens décidèrent de rappeler à eux leur éclaireur. Ils lancèrent un appel aux gemmes, qui se mirent à émettre d'étranges vibrations, et leur ouvrirent les portes d'Almenê. Pour des raisons de sécurité les Almens ne purent se résoudre à trop s'approcher du monde ils ouvrirent de nombreuses brèches vers leur cité, principalement dans les océans et les régions désertiques, et les gemmes influencèrent leurs porteurs qui les conduisirent plus ou moins consciemment jusqu'à la déchiru re la plus proche. En moins de trois mois, toutes les gemmes de l'éclaireur avaient regagné Almene. Toutes, sauf deux. Vylden comprit très vite l'ori gine des perturbations de sa gemme Grâce à de puissants enchantements, il réussit à se proté ger de la volonté de la pierre et à l'isoler des autres, dont il pouvait sentir la puissance. La der

nière gemme, celle que découvriront bientôt les PJ, n'était pas retenue, mais simplement retar dée. Fransportée par un jeune voleur, qui l'avait dérobée à un joaillier deux jours plus tôt, elle était en route pour l'océan lorsqu'une patrouille de miliciens de Corteyn tomba sur son porteur. La gemme fut saisie et emportée, avec son dernier propriétaire, jusqu'à la cité de Corteyn. Malgré tous ses efforts, elle ne put contraîndre les sol dats, et c'est ainsi qu'elle se retrouva sur le bureau de Mellan, le conseiller du seigneur de Corteyn. Celui-ci convainquit son maître de l'offrir à ses voisins, les nains des montagnes, pour sceller leur alhance avec Corteyn. Et les PJ interviennent à ce moment



Introduction caravanesque

Les PJ doivent débuter le scénario sur la route qui les mène à Corteyn, la cité où la gemme et ses nouveaux propriétaires les attendent. Pour cela, il existe de nombreuses possibilites. Si le groupe

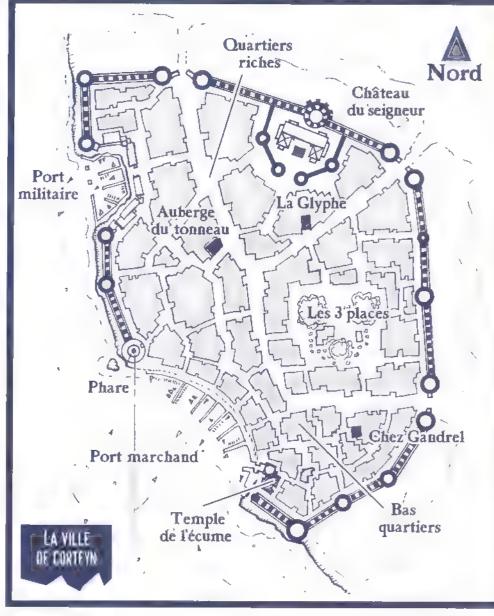
Situation

La cité de Corteyn est un point de départ idéal pour ce scénario, mais vous pouvez décider d'utiliser une autre ville, plus connue des aventuriers. Cette nouvelle cité doit obligatoirement être un port et se situer non loin de montagnes abritant un royaume nain. Le climat et le paysage ne sont pas importants. La cité doit être dirigée par un seigneur guerrier, entouré de mages, et entretenir de bonnes relations avec ses voisins, des nains assez riches et nombreux pour constituer de bons partenaires économiques. De tous les univers de TSR, ce sont les Royaumes oubliés qui offrent le meilleur cadre. La cité de Procampur, qui fait commerce de gemmes, conviendrait parfaitement.

est dejà formé, ce qui serait préférable, les PJ peuvent avoir été engagés par Gomus l'Indispensable, un marchand nain, pour lui servir d'escorte jusqu'à Corteyn. Gomus a appris de source sûre qu'une délégation de nains, des joailliers très importants, devait arriver sous peu dans la cité. Gomus espère les rencontrer dans le but de se créer de nouveaux marchés. Négociant en joyaux, en pierres précieuses et autres bijoux de valeur, Gomus est à l'affût de toutes les occasions de s'enrichir, mais les routes ne sont jamais assez sûres à son goût. Si vous le souhaitez, les PJ peu vent avoir été engagés pour lui servir d'escorte (prévoyez dans ce cas la rencontre avec le nain, la ville de départ et peut-être quelques péripéties en guise de hors-d'œuvre). Durant le voyage, Gomus leur parle de la rumeur concernant les joailhers et avance l'hypothèse d'un rapprochement entre Locklyn le Pâle, seigneur de Corteyn, et les nains du royaume voisin, dont provient la délégation. Une fois arrivés à Corteyn, Gomus propose aux PJ de fêter le terme de leur contrat dans une bonne auberge et les quitte après la soirée. Les PJ se retrouvent alors libres de leurs journées. S'ils ne se connaissaient pas encore, vous devrez les amener à Corteyn et improviser leur rencontre sur place.

Corteyn

La population de Corteyn, près de 40 000 habitants, est composée en majorité d'humains, Quelques petites-gens, nains et gnomes, assurent les commerces spécialisés et la gestion des auberges. La ville est dans un état d'agitation perpétuelle. Les rues sont toujours bondées, principalement celles qui mènent au port ou aux places centrales, et les heux publics, temples et commerces variés, regorgent de visiteurs. La principale activité de Corteyn, c'est son port. De nombreux navires en partent chaque jour, remplis de marchandises, et d'autres y arrivent pour approvisionner la cité en biens négociables. Le commerce est très important à Corteyn. Les marchands se vantent de pouvoir vendre tout ce qui pousse, naît ou se fabrique sur ce continent, et même sur les autres. La cité



possède une milice importante, dirigée par le seigneur Locklyn lui même, qui assure la sécurité des rues et des quartiers populaires. Le blason du seigneur, un glaive argenté sur fond bleu, est présent sur les armures et les bouchers des soldats qui arpentent la cité.

Le port

Le grand port de Corteyn est une zone efferves cente, pleine de vie, qui abrite la majeure partie des navires marchands. L'activité y est continue. C'est un quartier populaire, où l'on trouve de nombreuses auberges, et où il ne fait pas bon se promener seul une fois la nuit tombée. Durant la journée, des équipes de dockers se relaient pour charger et décharger les soutes, sous l'œil vigilant des miliciens.

Le phare

Dressé sur l'une des plus hautes tours de l'encein te, le phare de Corteyn est un monument renommé dans le monde entier. La tour fait plus de cin quante mètres de haut, pour un diamètre de huit à douze mètres, et comporte une verrière panora mique d'où émane une lumière magique. L'enchantement a été installé par les mages de la Glyphe, l'école de magie de Corteyn, il y a plus de trois siècles. Le phare est protégé par une dizaine de gardes et est toujours surveillé par un des élèves de la Glyphe. L'accès en est, bien sûr, strictement interdit.

La Glyphe

L'école de magie de la cité regroupe plus d'une centaine de mages, illusionnistes et érudits de toutes races. Les deux premiers étages de la tour sont ouverts au public. Ils proposent une bibliotheque très fournie, divers services magiques et un commerce d'objets, de parchemins et de sorts en tous genres. Les prix pratiqués par la Glyphe ne sont pas exorbitants, mais les mages ne traitent qu'avec les visiteurs qui leur inspirent confian ce. La tour est surveillée par la milice, et les mages sont de taille à se défendre contre les importuns. Les derniers étages de la tour, qui en compte sept, regroupent les appartements des maîtres, les salles de cours et différents laboratoires. Ils ne sont accessibles qu'aux membres de l'école et à leurs invités. Le maître de la Glyphe, Alvamerius,

est un personnage public que les PJ pourront rencontrer sans problème.

Le temple de l'Écume

Bâti près de la tour sud du port, le temple est un édifice colossal, tout en pierre blanche et en arches sculptées. Sa façade ouest donne directement dans la mer, par un jeu de piscines concentriques et d'allées à demi immergées. Les membres du culte de l'Écume vénèrent plusieurs divinités. Ils sont les gardiens de la santé publique, les organisateurs de toutes les céremonies religieuses de Corteyn, et ce sont eux qui s'occupent de protéger les marins contre les infortunes de la mer. Beaucoup disent que les prêtres de l'Écume sont les véritables garants de la prospérité de Corteyn. Leur grand prêtre se nomme Enkhar.

Le château

Le seigneur Locklyn vit dans le château qu'a fait bâtir un de ses ancêtres. Très vaste, le palais est entouré par une haute muraille qui abrite une cour intérieure. De nombreux habitants vivent dans l'enceinte, et les miliciens y sont plus présents que partout ailleurs. On y accède par un grand escalier, bordé de superbes jardins dont les fleurs multicolores sont le seul luxe visible. Le bâtiment est carré, massif, et a su résister à de nombreux assauts. Le palais n'est ouvert au public que durant les deux dernières heures de la matinée, pour les procès et les audiences.

Gomus l'Indispensable, négociant nain

Une fois arrivés à Corteyn, s'ils n'ont pas fait le voyage avec Gomus, les PJ doivent absolument le rencontrer. Gomus se trouve à L'auberge du Tonneau (situee sur le plan) où il fête son arrivée à Corteyn. Arrangez-vous pour que les PJ s'y rendent, pour une raison ou pour une autre. S'ils passent ensemble les portes de la cité et que le groupe comporte au moins un nain, les PJ peuvent être accostés par un nain nommé Melkas. Celui-ci doit quitter la ville, et il demande aux PJ de porter un message à son ami Gomus, qui doit descendre à L'auberge du Tonneau dans la journée, «Les trois joailliers arrivent demain, en fin de matinée Ils seront logés au palais.» Melkas paie les PJ et disparaît. Il ne fait pas confiance aux miliciens, et il était trop pressé pour se rendre lui même à l'auberge, qui se trouve à l'autre bout de la ville. Si vous préférez, les PJ peuvent aussi parvenir à l'auberge «par hasard», s'y rendre sur les conseils des miliciens, faire la rencontre de Gomus aux portes de la ville, etc. L'essentiel est qu'ils se trouvent à L'auberge du Tonneau le soir de leur arrivée. S'ils ne connais-

sent pas encore Gomus, celui ci les invite à se joindre à la « petite fête » qu'il organise pour célébrer son arrivée à Corteyn, et à laquelle la moitié de l'auberge participe déjà. Une fois réunis autour de Gomus, le négociant leur explique la raison de sa venue. Il leur parle de la délégation naine, de son projet de «démarchage commercial», mais surtout des termes de l'alliance nais sante entre Locklyn et les nains. D'après les rumeurs, le seigneur de Corteyn serait en passe de leur offrir une gemme d'une valeur mestimable, pour sceller l'amitié de sa cité avec les nains du royaume voisin. Gomus entend bien profiter de la présence de la délégation pour vanter ses mérites et nouer une alliance avec ses congénères.

Les nains et la gemme

Le lendemain matin, Gomus se rend au palais pour rencontrer les joailliers et s'entretient avec eux de son commerce, de la raison de leur venue et de la fameuse gemme qu'ils vont recevoir. Gomus s'attire très vite la sympathie des nains et finit par apprendre que cette pierre est originaire d'un lieu mystérieux. Les trois joailliers ont en effet senti ses appels, ont fait le rapprochement avec la cité mentionnée par les légendes, et sont persuadés de pouvoir la retrouver grâce à la gemme. Le cadeau que leur fait le seigneur de Corteyn est pour eux d'une valeur mestimable. En accord avec Locklyn, les nains décident donc d'organiser une expédition et de partir à la recherche de la cité des gemmes. Le groupe doit quitter Corteyn dans deux jours, le temps pour le seigneur de faire préparer un navire et d'organiser une cérémonie au cours de laquelle la gemme sera officiellement remise aux nams. Pour plus de discrétion, ces derniers préfèrent laisser leur escorte repartir seule. Ils espèrent ainsi embarquer sans éveiller la curiosité des habitants. Locklyn ne désire pas laisser les nains partir seuls dans une telle aventure, mais les joailliers refusent l'aide de soldats de la cité. C'est là que Gomus intervient. Pré sent depuis le début des négociations, il a obtenu la confiance des nains et celle du seigneur. Il se propose d'accompagner les joailliers dans leur voyage et de leur fournir une escorte d'aventuriers, étrangers à la cité et donc parfaitement inconnus Devinez qui? Les PJ, bien sûr!

Assignés à résidence!



es joailliers

La caste des loaliliers est l'une des plus anciennes et des plus prestigieuses de la culture name. Ses membres sont des experts en gemmes, pierres précieuses et autres minéraux. Ils sont les gardiens d'un savoir oublié qui s'étend de la taille des gemmes a l'utilisation de leurs pouvoirs cachés. Les nains de cette caste sont peut-être les seuls à ressentir la magie naturelle, ce qui leur confère certains pouvoirs. La délégation naine venue à Corteyn est composée de Dûn, le Maître des Joyaux, et de ses deux disciples directs. Dun est l'un des trois plus hauts représentants de la caste, et il fait office de conseiller pour le seigneur nain du rouaume voisin de Corteyn. Les joailliers sont tous vêtus d'une longue robe de couleur pâle, sertie d'éclats de gemmes, et de bracelets multicolores. Ils ne portent iamais d'arme, à l'exception du Maitre, qui manie un marteau magique

durer deux jours. Après avoir passé la soirée avec Gomus, les PJ sont libres de profiter de la fête et de visiter Corteyn. En fait, ils n'ont pas le choix! Dès le lendemain midi, ils ne peuvent plus quitter la ville. S'ils essaient de franchir les portes de la cité, ils se font arrêter par les gardes et sont poliment priés de rester à Corteyn quelques jours de plus. Les miliciens, qui possèdent leur signale ment et leurs noms, ne peuvent leur fournir aucu ne explication, «Ce sont les ordres du seigneur Locklyn, nous sommes désolés. » Sur les conseils de Gomus, Locklyn a fait donner l'ordre de retenir les PJ aux portes et de les laisser dans le floujusqu'à la remise de la gemme. Les joailliers ont accepté l'idée, jugeant plus prudent de ne pas ébruiter l'affaire avant leur départ, Les PJ vont donc passer quelques jours à Corteyn, et pourront découvrir la ville en toute tranquillité. S'ils essaient d'obtenir une audience auprès du seigneur, celui ci est «trop occupé par l'organisation de la cérémonie». S'ils tentent de s'évader, ils se font arrêter par les gardes et sont conduits devant Locklyn, qui leur explique alors la situation. S'ils ne s'ap-

prochent pas des portes, ils peuvent joyeusement participer à la fête, et ne découvrent le rôle qui les attend que le soir de la cérémonie.

Les réjouissances

Lockiyn entend bien célébrer l'accord concluavec les nains. Dès le réveil des PJ, les habitants de la cité commencent à préparer une grande fête, à laquelle participeront la plupart des marchands et des auberges. Animations de rue, défilés, jongleurs et autres montreurs d'animaux seront présents pour faire de Corteyn une ville en liesse. Les PJ peuvent participer aux différentes animations (n'hésitez pas à leur improviser des joutes, des duels et autres concours de magie) et faire toutes sortes de rencontres. Tous les habi-

tants parlent de l'alliance conclue avec les nains,

hronologie de l'acte I

- Jour J : Arrivée des P) à Corteyn, rencontre de Gomus
- J+1: Gomus parle avec Locklyn et les Joailhers.
 Les P) ne peuvent plus quitter la cité.
-)+2: Début de la grande fête célébrée en l'honneur des nains
- 1+3 : Cérémonie au palais, remise de la gemme.
 Les PJ sont engagés par Locklyn
- Nult de J+3 · Vol de la gemme, Intervention des PJ
- J+4, à l'aube Départ de l'expédition.

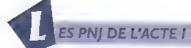
qui logent au palais, et se réjouissent des décisions de leur seigneur. La gemme doit être remise aux nains durant la soirée du lendemain, dans l'enceinte du palais. La cérémonie sera organisée par les prêtres du temple de l'Écume, à grand ren fort d'artifices magiques produits par les mages de la Glyphe. Poussez subtilement les PJ à se rendre au palais pour assister à la cérémonie, au cours de laquelle its retrouveront Gomus. Improvisez les details de la soirée feu d'artifice magique, illusions grandeur nature, déclaration solennelle de Locklyn, habits d'apparat... Après la remise de la gemme, Gomus invite les PJ à rencontrer les joailliers. Il se montre très insistant...

Locklyn leur expose la situation et leur propose d'accompagner les nains dans leur expédition. Les joailhers sont prêts à étudier toutes les requêtes des PJ et acceptent la somme qu'ils demandent, quelle qu'elle soit. La mission des PJ sera la suivante : protéger la gemme, ainsi que ses nouveaux propriétaires, et accompagner les nains jusqu'au terme de leur expédition. Comus ne demande aucun salaire, trop heureux d'être du voyage et de pouvoir se rapprocher des joailliers. Le départ est prèvu pour le lendemain matin. «Rendez vous à l'aube sur le pont du Kesterel, » Gomus est invité à passer la nuit au palais, mais les PJ devront retourner à leur auberge « pour brouiller les pistes». Locklyn leur remet une coquette somme pour régler leurs frais de logement et leur souhaite bonne chance. Gomus et les joailliers passent une petite heure à converser avec le seigneur Lockivn.

La disparition

Alors que Gomus et ses nouveaux amis regagnent leurs chambres respectives, les gardes du palais sonnent l'alarme. Deux miliciens ont aperçu un rôdeur s'enfuir du palais, et une rapide enquête a révélé la disparition de la gemme, qui était gardée par deux soldats dans l'une des tours.

Les faits sont les suivants : la guilde du Soupir, la principale bande de voleurs de Corteyn (dont le seigneur Locklyn lui même ne connaît pas l'existence), s'est tout naturellement intéressée à la gemme. Trois voleurs ont été désignés pour se rendre au palais durant la nuit. Deux d'entre eux devaient s'emparer de la pierre, et le troisième avait pour mission de s'intéresser aux nains. En surprenant leur conversation, il découvrit leur prouet d'emparquer à la recherche de la cité des



Pour AD&D2

▶ Gomus

Marchand nain, guerrier nív 4, voleur nív. 5, NB CA 6, PV 34 FOR 16 DEX 15 CON 16

SAG 14 INT 13 CHA 16

Équipement : armure de cuir +1, épée courte +1

Gomus a été aventurier avant de se lancer dans le commerce. Il est blagueur, fêtard, mais fidèle et digne de confiance. Il ne trahira ni les PJ, ni les joailliers II a le mal de mer, ce qui lui posera de gros problèmes au début de l'acte II.

Les joailliers

Ils ne sont affiliés à aucune classe de personnage mais leur progression, leur TACO et leurs PV sont calculés sur la table des mages. Ils possedent des compétences liées aux gemmes, aux légendes et aux langues, et des pouvoirs spéciaux qui fonctionnent comme des sorts

Maradin, joaillier nain niv. 5, NB

CA 8, PV 13
FOR 11 DEX 14 CON 14
SAG 15 INT 13 CHA 14
Équipement: anneau +1, robe +1.
Pouvoirs . Identification des gemmes,
Peau de pierre, Détection des alignements.

Turkam, joaillier nain niv. 4, NB

CA 7, PV 15
FOR 13 DEX 15 CON 15
SAG 16 INT 14 CHA 12
Équipement: anneau +1, robe +1.
Pouvoirs: comme Maradin

Dün, joaillier nain niv. 11, NB

CA I, PV 31
FOR 12
DEX 16
CON 14
SAG 18
INT 17
CHA 15
Equipement: anneau +2, robe
des archimages, gemme de vision,
gemme de perspicacité, marteau
de pierre +2 (1d6/1d6)

Pouvoirs : comme ses disciples, olus Empathie avec les minéraux, Façonnage de la pierre, Mur de pierre, Communion avec les mineraux.

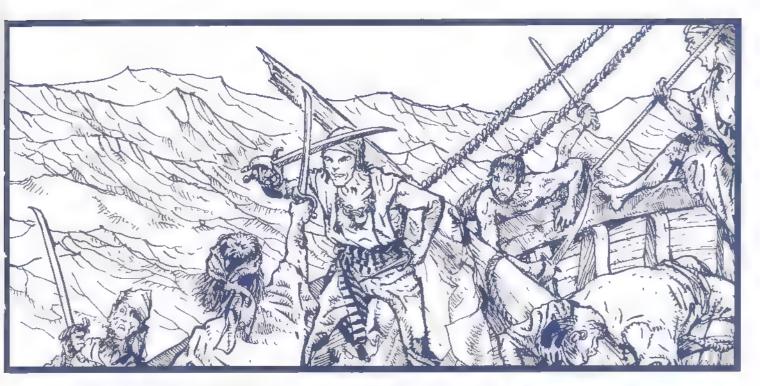
Les voleurs (humains niv. 4, CN)

FOR 14 DEX 16 CON 13 CA 6, PV 14 à 21

Équipement: armure de cuir, épée courte et dague (poison au choix pour deux d'entre eux)

MARADÎN, TURKAM ET DÛN





s'emparent de la pierre avant de quitter le palais, leur forfait accompli.

Locklyn organise aussitôt une enquête, mobilise des miliciens et les envoie fouiller les quartiers populaires. De leur côte, les nains tentent de retrouver la gemme par leurs propres moyens Dûn, le Maître des joyaux, possède un rubis qu'il a imprégné de la puissance de la gemme disparue. Grâce à lui, il a toujours une idée très précise de sa position. Il a d'ailleurs été le premier à en res sentir la disparition et a prévenu une patrouille au moment où l'alerte était donnée dans les jardins Rubis en main, Gomus et Maradin quittent le palais et se rendent à l'auberge des PJ pour y chercher du renfort. Logiquement, le petit groupe devrait partir sans attendre à la recherche de la gemme, guidé par Maradin.

Chez Gandrel

Après avoir dérobé la gemme, le voleur a regagné les bas quartiers de Corteyn et s'est rendu chez un expert en pierres précieuses, un négociant véreux nommé Gandrel. Gandrel travaille réguherement avec les voleurs de la guilde du Soupir, plus ou moins directement, mais il n'a jamais soupçonné l'existence d'une telle organisation. Il a été paye par les membres de la guilde pour estimer la valeur de la gemme, la couper en plusieurs morceaux plus petits et les retailler. Il devait conserver les pierres ainsi obtenues jusqu'au passage d'un envoyé de la guilde. Au moment où les PI débutent leur enquête. Gan drel est chez lui, en grande conversation avec les voleurs. Le bijoutier refuse de tailler la gemme, dont il sent la puissance, et tente de négocier son rachat. Elle s'est rapidement emparée de l'esprit de Gandrel, qui est trop cupide et trop faible pour résister, et le pousse à quitter la ville, comme ce fut le cas pour les propriétaires des autres parcelles de l'éclaireur almen. Les PJ parviennent sans mal jusqu'à son atelier. Ils y trouvent Gandrel et quatre ou cinq voleurs (voir Les PNJ de l'Acte I) qui engagent le combat sans plus attendre. Même

si son issue était favorable aux PJ, il est possible que l'un des voleurs parvienne à fuir. Gandrel devrait être épargné par les PJ, mais il succombe à une flèche empoisonnée tirée du haut d'un toit dès qu'il franchit le seuil de sa porte. D'autres voleurs étaient en effet postés aux alentours de son atelier, mais ils ont preféré ne pas intervenir. Certains d'entre eux rentrent au quartier général de la guilde pour y faire leur rapport, tandis que les autres suivent les PJ durant le reste de la nuit. Les voleurs évitent tout conflit et se relaient jusqu'au matin, heure à laquelle les PJ embarquent sur le Kesterel

La guilde du Soupir

Cette organisation, très influente dans la région. s'est installée à Corteyn une dizaine d'années plus tôt. La guilde regroupe une centaine de voleurs, mais aussi de nombreux guerriers et marins. Ses activités sont très variées: vols, contrebande, piraterie, espionnage .. Les voleurs possèdent trois navires, qui leur servent a transporter des hommes et des marchandises, et à attaquer les convois marchands au large des côtes de Corteyn, ils ont été suffisamment discrets et efficaces pour ne pas se faire repérer par les autorités. L'annonce de la venue d'une délégation nai ne, et la perspective d'une alliance commerciale entre eux et Locklyn, les intéresse beaucoup. Ils se sont lancés sur les traces des nains, les ont suivijusqu'au palais, et ont assisté comme tous les habitants de Corteyn à la remise de la gemme. Grâce à leur espion, ils ont appris le nom du navire sur lequel les nains allaient embarquer et se sont hâtés de préparer l'un de leurs vaisseaux pour partir à leur poursuite, au cas où la premiè re tentative échouerait. Un des voleurs a même reussi a prendre la place de l'un des matelots du Kesterel, histoire de préparer le terrain et d'agir lors de l'attaque en mer. À l'heure où les PJ se dirigeront vers le port, les voleurs seront déjà prêts à les survre, et le traître sera à son poste, sur le navire.



À bord du « Kesterel »

Au port, les PJ retrouvent les nains au grand complet (sauf si le combat contre les voleurs s'est vraiment mal passé) et découvrent le Kesterel, un navire rapide à l'armature solide, dote de deux mâts aux voiles impressionnantes. L'équipage est formé d'une quinzaine d'hommes, tous connus des autorités de Corteyn pour avoir ser vi sur des navires officiels ou des vaisseaux mar chands de la ville. Le voleur est déjà à son poste, suffisamment bien déguisé pour tromper la vigilance et assez habitué à la mer pour bien jouer son rôle de matelot. Il s'est rapidement intégré à l'équipage, qui ne se doute de rien. Aucun milicien ne surveille l'embarquement des nains et de leur escorte, mais de fréquentes patrouilles circulent sur le port, sur ordre de Locklyn.

Les arrivants seront accueillis par Brett, dit «La Pipe». Le capitaine du Kesterel est un homme d'une quarantaine d'années, solide et bourru, qui préfère la compagnie d'une vieille pipe de terre cuite à celle des traditionnels perroquets. Il aide les nains à monter à bord, en les gratifiant de plaisanteries bien senties, et montre leurs chambres à ses nouveaux passagers. Les nains, Gomus compris, sont installés dans une chambrée de quatre personnes, et les PJ doivent se partager deux chambres du même type. Les matelots disposent d'un dortoir situé dans la soute, et le capitaine possède une chambre individuelle à l'arrière du navire. Une fois que l'équi page aura fini de charger les vivres (de l'eau et de la nourriture pour vingt pendant un mois), le capitaine donne l'ordre de lever l'ancre et le

navire quitte le port de Corteyn, emportant les nains, les PJ et. le traître.

Bon voyage!

Le Kesterel va sillonner les mers pendant au moins quinze jours, durant lesquels vous pourrez improviser toutes sortes d'événements, de discussions et d'imprévus. Imaginez des escales, des problèmes divers à bord du navire, des sautes d'humeur de l'équipage, des jeux... Vous pouvez aussi décider d'accélérer la traversée et de ne mettre en scène que les événements suivants : les actions du voleur, l'attaque par le navire de la guilde du Souper et l'intervention d'un monstre marin Ces trois scènes sont détaillées plus bas, L'ambiance risque de se dégrader dès la deuxième semaine. Les matelots commencent à douter du but de leur voyage et sont rendus très nerveux par de mystérieuses disparitions, des meurtres inexplicables et les apparitions d'un navire sans bannière dans leur sillage. Les nains passent le plus clair de leur temps à étudier la gemme, dans l'espoir d'accélérer leur voyage, et ne se joignent que très rarement aux repas collectifs. Entre deux crises de nausées, Gomus tient compagnie aux PJ, mais ce n'est plus le joyeux compagnon qu'il était sur le plancher des vaches. La Pipe, le capitaine, apprécie d'avoir un peu de compagnie et est très heureux de bavarder avec les étrangers.

Le traître à bord

Le voleur ne devrait pas faire parler de lui avant le cinquième jour. Au début, il cherche surtout à espionner les nains et les PJ, tout en remplissant ses obligations de matelot. Ensuite, il sème un

omme un courant d'air

Depuis sa retraite interplanaire, Harkel a lui aussi concocté une perturbation de taille pour occuper les voyageurs. Il a convoqué un chasseur invisible (volr « Le bestiaire monstrueux », p. 37) et l'a lancé sur les traces du navire et de la gemme. Les ordres de la creature sont simples : suivre la gemme où qu'elle aille et attaquer ses porteurs dès qu'ils auront quitté leur plan d'origine. Le chasseur va donc suivre le Kesterel et assister passivement aux différents combats Il se manifestera seulement une fois que le groupe aura pénétré dans la cité des gemmes. Vous pouvez le rendre totalement indétectable ou bien donner des indices aux PJ, en leur faisant sentir la présence d'un être assez puissant, dans leur sillage. Même s'il est repéré, le chasseur evitera le conflit tant que les P) resteront sur leur plan. Il n'attaquera qu'une fois les portes d'Almene franchies.



peu la zizanie à bord en jetant quelques armes à l'eau, durant la nuit, ou en vidant petit à petit les réserves de nourriture. Vous pouvez également le faire assassiner un ou deux matelots, qui le surprendront en pleine action. Ne liquidez pas la moitié de l'équipage, mais utilisez le voleur pour planter une ambiance lourde, menacante, et préparer l'attaque du navire de la guilde. Il est possible que le voleur soit découvert par les nains, ou même les PJ. S'il tombe sur l'un des joailliers, il n'hésite pas à le tuer en le jetant pardessus bord. Si ce sont les PJ qui le découvrent, le voleur tente de se justifier en inventant un mensonge très crédible, et ne se bat qu'en dernier recours. S'il commence à perdre l'avantage (ce qui est fort possible), il saute à la mer et prie pour rester en vie jusqu'à l'arrivée de l'autre vaisseau. Chaque soir, au coucher du soleil, le voleur s'enferme dans une cabine ou se cache dans les soutes, et fait son rapport. Comme prévu avant le départ, le mage embarqué sur le navire pirate braque sa boule de cristal sur l'espion, et celui-ci décrit ses progrès, en prenant soin de ne pas parler trop fort. Il est possible que le voleur soit surpris à ce moment par un autre matelot. Le malheureux indiscret connaîtra une fin tragique, avant de servir de nourriture aux requins.

Les pirates

Les voleurs sont suffisamment bons navigateurs pour ne pas se faire repérer par l'équipage du Kesterel avant une bonne semaine ils naviguent dans son sillage et laissent à leur taupe le temps de faire son travail de sape. Il est possible que le navire soit repéré, mais pas trop tôt il serait plus intéressant de le faire juste entrevoir par des matelots, puis disparaître dans les brumes ou dans l'obscurité. Jouez avec ses apparitions pour mettre la pression sur l'équipage du Kesterel. Le capitaine du navire pirate est l'un des bras droits de Kean, le chef de la guilde du Soupir. Kean luimême a embarqué avec ses hommes, un mélange de guerriers et de voleurs habitués aux manœuvres en mer, car il ne voudrait pour rien au monde rater un combat contre «des nains égarés en

pleine mer»... Il assiste avec le mage, Odalian, aux séances quotidiennes de boule de cristal. Celle-ci est dotée du pouvoir de clairaudience, qui permet aux observateurs d'entendre ce qui se passe dans leur champ de vision, et a beaucoup servi lors des mauvais coups de la guilde. C'est d'ailleurs grâce à elle que les espions envoyés au palais ont reussi à découvrir les nains et la gemme. Elle permet égale-

ment aux voleurs de suivre le Kesterel sans avoir besoin de s'en approcher. Kean s'en sert de temps à autre pour observer la gemme, qu'il convoite plus que tout, et pour étudier le comportement des PJ. Lorsque viendra l'heure de l'abordage, il aura eu tout le temps d'élaborer une strategie efficace.

L'attaque

Lorsque vous jugerez que l'ambiance s'est suffisamment dégradée, et que les PJ commencent à se routller les articulations, faites sortir les pirates de leur apparente torpeur. Leur navire se dirige vers le Kesterel toutes voiles dehors, profitant d'une saute de vent et de la fatigue du petit matin. Les pirates savent qu'ils s'attaquent à un équipage conséquent et connaissent les capacités des Pl. que Kean a étudié en détail. Ils se battent intelligemment mais sans pitie. Leurs objectifs prioritaires sont la gemme, le capitaine du Kesterel et les PJ. Kean et Odalian ne participent pas activement à la bataille. Ils restent sur le pont de leur navire et usent de magie et d'armes à distance pour appuyer leurs hommes. Le chef de la guilde et son mage feront sûrement de nombreux dégâts sur le navire, mais ils prendront soin de ne pas y mettre le feu, de peur de tuer les nains et de ne pouvoir retrouver la gemme. Si le combat tourne mal pour eux, les pirates se replient et font machine arrière. Ils suivront alors le Kesterel à bonne distance. Si les PJ et leurs all.és ont vraiment le dessus, les voleurs se battent jusqu'à la mort et Kean et Odalian disparaissent sans laisser de trace. Le mage, spécialisé dans les opérations mari times, a usé de ses sortilèges pour quitter le navire et se rendre invisible, protégeant ainsi sa vie et celle de son employeur. Il est impératif que les deux hommes survivent, sauf si les PJ font vraiment preuve d'une efficacité redoutable. Kean et Odahan feront un retour fracassant quelques jours plus tard (dans l'Acte III). Si les pirates remportent la bataille, ils prennent possession du Kesterel et gardent le cap fixé par les nains. Les PJ sont désarmés, la plupart des membres d'équipage passés à la planche, et Kean prend un malin plaisir à exécuter publiquement Brett, qui a repoussé une de ses attaques quelques années plus tôt. Bien sûr, la victoire des pirates n'est qu'une éventualité, et les PJ devraient normalement leur résister sans trop perdre de plumes. Ils auront besom de leurs forces dans peu de temps...

Aurora borealis

Quelques heures à peine après l'attaque, que les PJ soient victorieux ou réduits à l'esclavage, d'étranges phénomènes commencent à se produire dans le ciel et à la surface de l'eau. Arcs d'éner

gie, ondulations, zébrures colorées et échos loin tains aux résonances musicales. . Les marins et le capitaine alertent aussitôt les PJ et les nains, qui ont déjà senti approcher les perturbations. Pour citer Dun «Nous approchons de la ville, à moins qu'elle ne s'approche de nous » Le phénomène va en s'amplifiant durant une bonne journée, mais aucune cité mystérieuse n'apparaît. Jouez sur la tension de l'équipage, réduit par l'attaque des pirates, ou sur l'impatience de Kean si c'est lui qui dirige le navire. Les Almens ne sont pas pressés d'ouvrir les portes de leur cité à tant d'inconnus, même s'ils font confiance aux nains. Durant tout le voyage, la gemme qui se trouve à bord a réussi à établir le contact avec les Almens Ils ont suivi avec attention son parcours depuis Corteyn. La sensibilité des joailhers et les pouvoirs de Dun ont permis à la gemme de créer un lien très profond avec ses nouveaux propriétaires. La pierre, qui était en phase avec les nains lors de l'attaque, a ressenti leur peur et la gravité de la situation. Elle a donc envoyé aux Almens un message d'urgence. Les Almens ont déplacé le portail le plus proche et attendent le meilleur moment pour se révéler aux étrangers.

En attendant, la source des perturbations ne pourra être découverte, même par de puissants sortilèges. La cité est proche, mais impossible à situer, étant donnée sa position dans l'organisation des plans. Les mages pourront comprendre que les événements sont provoqués par la présence d'un univers parallèle, mais sont incapables déterminer l'endroit où il rejoint le monde normal. De plus, les Almens ne contrôlent pas les perturbations qu'ils provoquent, qui sont totalement autonomes.

Intrusion tentaculaire

En fin de journée, ou au petit matin si vous voulez faire intervenir les perturbations magiques durant la nuit, un nouveau participant fait son appari tion. Attiré par l'agitation de la surface, un monstre marin de grande taille se rapproche du navire et s'en prend à ses occupants. En bon kraken, il s'attaque principalement au navire, en l'enserrant dans ses tentacules pour briser la coque. Le Kesterel est solide. Ses deux mâts ont chacun 30 points de vie, et sa coque 140. Lorsque le kraken aura causé plus de 30 points de dommages sur une zone, en y enroulant un de ses tentacules ou en la frappant, elle cède et se transforme en un trou béant. Si le Kesterel encaisse plus de 80 points de dégâts, il coule. Il sombre en 10+2d6 rounds. S'il encaisse 120 points de dégâts ou plus, il coule à pic et sera totalement immergé en 2d4 rounds. N'hésitez pas à détruire le navire de façon spectaculaire, et laissez les PJ croire qu'ils sont perdus. Ils ne sont pas censés savoir qu'ils seront sauvés de justesse par l'ouverture des portes d'Almenë Vous pouvez même faire tomber un des nains à la mer (celui qui porte la gemme, tant qu'à faire), pour accentuer la panique des PJ. Au moment où tout semble perdu, et même si le kraken est encore accroché au bateau, Almene surgit des flots.

De l'autre côté

L'apparition d'Almené doit être l'un des moments forts du scénario. Ne lésinez pas sur les moyens pour décrire l'ouverture du portail et improvisez la description des effets spéciaux. Le portail s'ouvre assez rapidement (deux rounds) et prend la forme d'un triangle parfait, vaguement translucide, de près de cinquante mètres de côté. Les contours du portail. une fois qu'il est entièrement ouvert, sont auréolés de lumière et d'énergie magique. Une plage minérale se forme dans le prolongement de la mer, sans qu'aucune goutte d'eau ne franchisse le portail. Les Pl. les nains et les rares survivants de l'équipage peuvent se précipiter vers le portail et entrer dans le royaume bordant la cité. Le chasseur invisible les suit, mais le kraken se tient prudemment à l'écart, preférant s'en prendre au bateau. Il ne s'occupe pas des passagers qui plongent pour rejoindre la cité. Si Kean et Odalian étaient à bord du navire, faites les disparaître «comme par magie», et laissez les PJ croire qu'ils se sont noyés. S'ils avaient déjà disparu fors de la bataille, ils ont suivi le Kesterel, évité le kraken et ont franchi le portail ni vus, ni connus. Une fois tout le monde en sûreté, le portail se referme lentement et disparaît totalement derrière les nouveaux arrivants. Vu de l'intérieur, il ressemble à un mur de pierre lumineuse, très épais, et constitue l'une des nombreuses facettes de la gigantesque géode qui entoure le royaume des Almens

es Almens

lls sont une centaine à vivre à Almene. Les habitants de la cité des gemmes sont des créatures grandes et fines, vaguement humanoïdes, entlèrement constituées de cristal lls ne possèdent ni yeux, ni bouche, et leurs formes sont plutôt suggérées que clairement définies par leurs cristaux Les Almens sont des êtres extrêmement intelligents, à la mémoire et aux capacites psychiques hors du commun. ils ne s'expriment que par télépathie et sont réunis par une conscience collective. Chaque Almen sait ce que pensent, voient, ou ressentent tous les autres. Les émotions et les connaissances sont partagées par toute la communaute, qui est de ce fait très soudée. Les Almens se différencient entre eux par la couleur et la luminosité de leur cristal. Plus un Almen est vieux, plus il est colore et plus il scintille. Après trois ou quatre siècles d'existence, les Almens se décomposent en cristaux qui sont éparpillés dans le royaume. Il existe trois sortes d'Almens, qui correspondent à leur rang et à leur rôle dans l'organisation. Les mages apprennent leur savoir des gemmes et l'enseignent aux autres Almens; les façonneurs sont chargés d'entretenir les gemmes et de veiller a leur sante ; et les bâtisseurs s'occupent des constructions et des aménagements. Tous les Almens sont actifs et ne se servent de leurs habitations que pour recharger leur cristal en énergie. Ils « dorment » ainsi moins de quatre heures, pour une période d'activité d'environ dix heures. Le royaume étant éclairé par la lumière continue du pic, les Almens ne connaissent pas la nuit, ni même l'obscurité. L'absence de lumière est pour eux une chose inconcevable. Aucum être vivant ne peut subsister sans lumière, mis à part les habitants du monde souterrain, qu'ils appellent « les Sombres ». Les Sombres sont de petites créatures, aussi nombreuses que désorganisées,

qui vivent dans l'hémisphère inférieur du royaume.
Elles ne supportent pas la lumière et sont considerées
par les Almens comme une menace latente
Aucun Almen ne se rendra jamais sous terre
de sa propre volonté. Il ne pourrait y survivre plus
de quelques minutes et risquerait de se faire détruire
par les Sombres, que la lumière des Almens aveugle
et rend furieux

Grâce aux gemmes qui sont déjà revenues sur Almenë, les Almens ont reussi à apprendre les secrets des habitants du monde exterieur Malheureusement, l'absence de la dernière gemme les empèche d'intégrer facilement ces informations. Les Almens ont ete obliges de lire le contenu des gemmes et le graver dans leur mémoire, sans pouvoir appréhender les données dans

des gemmes et le graver dans leur mémoire,
sans pouvoir appréhender les données dans
leur ensemble. Ils peuvent ainsi parler la langue de toutes
les races connues, mais en récitant des phrases ou des mots
enregistrés par les gemmes. Lors des conversations,
les P7 pourront remarquer que les Almens s'expriment
dans une langue à l'intonation parfaite, mais sans maitriser
toutefois le sens de certains mots. Vous pourrez donc
gérer les échanges télépathiques en jouant sur les sens
et les synonymes, de façon à perturber les P1



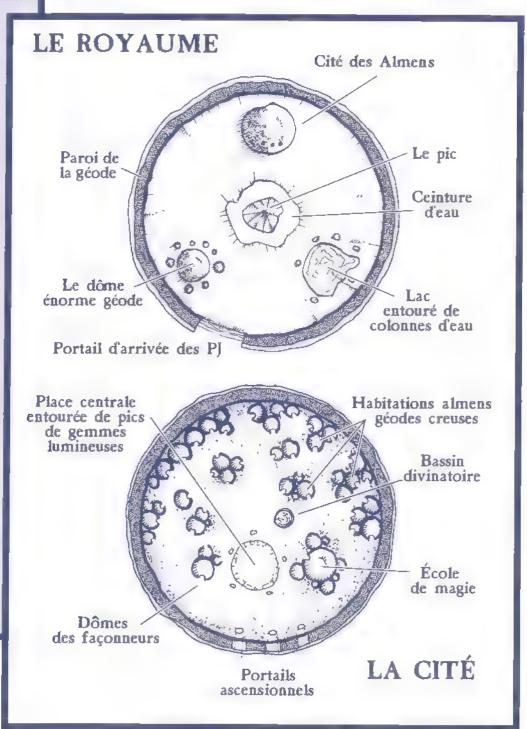
ous terre

L'hémisphère inférieur du royaume ne devrait servir qui aux événements de l'Acte III, mais yous pouvez permettre aux PJ d'y descendre, s'ils plongent dans les eaux qui bordent le pic. Notez que les nains, Gomus le premier, refusent de mettre les pieds dans « cette eau qui peut mener on ne sait où ». Les joallliers sentent clairement la présence de gemmes hostiles et de creatures « noires et froides » dans les profondeurs Si les P) se sentent une ame de héros, ils accéderont seuls au monde souterrain. L'hémisphère inférieur est un enorme réseau de galeries et de grottes de toutes tailles, creusées dans une pierre sombre et glaciale. La seule lumière presente est celle qui filtre par l'eau, d'où émergent les PJ lis seront en effet surpris d'arriver « par le bas » et de sortir d'un bras de rivière semblable à celle où ils ont plongé. Un pic se dresse devant eux, réplique exacte du premier, mais aussi noir que l'autre était brillant. La rivière fait le tour du pic de la même façon et laisse penetrer un peu de la lumière du « dessous ». Le reste du paysage, pic compris, est plongé dans les ténèbres Laissez quelques Instants aux PJ, faitesleur découvrir les premières grottes, quelques galeries, puis faites intervenir les Sombres. Les habitants des souterrains sont de petits êtres minéraux, à mi-chemin entre le kobold et l'araignee, dotes de quatre bras et de deux jambes Ils se déplacent en groupes et se fondent dans les ténèbres en poussant de petits cris rauques et plaintifs. Les créatures se concentrent autour des PJ, rapides et silencieuses, mais ne s'approchent pas de l'eau Si les P) ont la facheuse idee de créer de la lumière magique. ou même d'allumer une torche. Ils déclencheront une attaque et n ont que quelques secondes pour plonger dans l'eau S'ils jouent trop aux héros, Ils risquent de perdre plus que quelques plumes,..

Quelques perturbations...

Le monde des Almens est en tous points différents de celui des PJ, et ceux ci vont très vite le comprendre. L'atmosphère est respirable, c'est dejà bon signe, et les lois de la physique ne subissent aucune altération. Par contre, la magie (objets, sortileges ou facultés spéciales) se trouve para sitée par la puissance des gemmes. Sur Almene, l'invocation est impossible, Aucun corps étranger (créature ou énergie élémentaire) ne peut franchir les barrières magiques du royaume sans l'ac cord des Almens. Il en va de même pour les pouvoirs et les effets qui transforment la matière, l'essence ou les caractéristiques du monde. Les sorts tels que Façonnage de la pierre, Lumière continuelle et autres Portes dimensionnelles sont

tout simplement annulés. Sur Almene, tous les éléments qui composent le monde sont conscients, à divers degrés. Les frontières instaurées par les Almens sont également infranchissables pour toutes les puissances étrangeres, d'où qu'elles proviennent. Les prêtres conservent le lien qui les unit à leur divinité, mais tout contact direct leur sera impossible. La téléportation ne permet pas de quitter le royaume. Il vous appar tient de gérer l'utilisation des pouvoirs des PJ, en respectant la logique du monde et ses particularités. Si les PJ tentent de perturber volontairement les règles d'Almene, ils auront à répondre de leurs actes devant une délégation d'Almens très en colère Mais avant tout, il leur faudra s'occuper du chasseur invisible. . Celui ci les attaque dès leur arrivée (il est passé en même temps que les PJ, qui auront peut-être senti sa présence) et



vise en priorité les porteurs de la gemme. Le combat fera sûrement découvrir aux PJ les fameuses perturbations magiques. Ensuite, laissez-leur le temps d'explorer la partie supérieure du royaume avant de faire intervenir les Almens, et utilisez le plan et les descriptions qui suivent pour leur fai re passer un «bon séjour».

Le pays étincelant

Personne ne vient à la rencontre des rescapés. qui peuvent donc découvrir leur terre d'accueil à loisir. Les Almens vont passer quelque temps à étudier les PJ et les nains, à observer leurs réactions et leur comportement, avant de juger s'ils sont dignes d'être initiés aux secrets d'Almene, Après la trahison d'Harkel, le seul humain que les Almens aient autorisé à séjourner sur leur monde, ils se méfient de tous les étrangers. Le royaume sur lequel les rescapés du naufrage viennent de poser le pied n'a nen de commun avec les paysages auxquels ils sont habitués. L'air est plus leger, plus frais, même si aucune brise ne semble franchir les parois de la géode. La végétation est entièrement minérale. Toutes les roches ne sont pas précieuses, mais on trouve de nombreux bou quets de gemmes, aux formes évoquant des fleurs multicolores, qui feraient pâlir d'envie le plus lymphatique des voleurs

Le royaume des Almens est assez vaste, si bien que l'on ne peut voir la paroi opposée de la géode. Il faudra aux PJ plus de deux jours de marche pour traverser le pays dans le sens de la lon gueur. De forme grossièrement circulaire, il n'est en fait que la partie intérieure d'une énorme géode, dont l'hémisphère supérieur constitue le ciel. En s'approchant de la paroi, les PJ peuvent sentir une énergie presque tangible et entendre un bourdonnement continu, semblable à un mur mure ou à une incantation. Ce sont les voix des gemmes qui assurent la cohésion des facettes de la géode. Chaque facette mesure environ cinquante mêtres de côté. Elles sont toutes triangulaires, et collées les unes aux autres comme les facettes d'une gemme (détail qui ne manquera pas de surprendre les PJ, et qui provoque l'admiration des joailliers). La voûte est éclairée en son centre (la réunion des facettes les plus hautes) par un globe lumineux. Le ciel, de couleur blanche, est dépourvu de nuages. Aucun oiseau n'y est visible.

Le dôme

Situé sur la gauche des PJ à leur arrivée dans le royaume, le dôme est visible de loin. C'est une géode de grande taille (trente mètres de haut sur soixante de diamètre) qui émet une lueur très vive. Elle est entourée d'un grand nombre de pierres plus petites qui forment une forêt transparente et lumineuse. Le dôme est creux, mais aucune ouverture n'est découpée dans la paroi (les Almens se fondent dans la gemme pour y pénétrer). Il abrite une dizaine de cristaux plantés dans le sol, tous de couleurs différentes, qui sont la principale source d'énergie du royaume et dif fusent leur chaleur dans le sol. Les Almens ne révéleront ce secret à personne, mais c'est aussi du dôme que provient l'énergie qui alimente la gemme du pic, et donc la lumière du royaume.

Le la

Il est situé à l'opposé du dôme. Il est entouré d'une dizaine de colonnes d'eau qui s'élèvent à la verticale et semblent se fondre dans les parois supérieures de la géode. L'énergie magique qui se degage de l'endroit est au moins aussi forte que celle du dôme. L'eau du lac est transparente et totalement lisse. Si les PJ se penchent pour regar der le fond, ils découvriront que le lac semble être creusé dans un bassin de verre, transparent lui aussi, et pourront apercevoir les reliefs du monde souterrain. Ils verront la partie inférieure du royaume comme s'ils regardaient vers le haut, et non vers le bas. L'hémisphère souterrain du royaume est composé de roches sombres et d'un réseau de galeries très complexes (voir l'encadré Sous terre).

Le pic

Il est impossible de ne pas remarquer le pic qui se dresse au centre du royaume. La montagne, couverte de gemmes, s'élève jusqu'à la pointe extrême de la géode et se mêle à la lumière qui éclai re le paysage. On peut croire que la source de la lumière provient du sommet du pic. Il faut plus d'une heure de marche pour faire le tour de sa base, en prenant soin de ne pas se mouiller les pieds. Il est en effet entouré d'une étrange mer intérieure, une rivière circulaire large d'une petite centaine de mètres, parcourue par un violent courant qui projette des gerbes d'eau. Si les PJ ont la bonne (mauvaise?) idée de plonger, ils sont transportés dans l'hémisphère intérieur.

Le comité d'accueil

Au bout d'un jour ou deux, s'ils se sont bien comportés (c'est à dire s'ils n'ont commis aucune bévue et aucune dégradation volontaire) ou s'ils tardent trop à s'approcher de la cité, les Almens viendront les chercher. Le temps s'écoule peut être plus lentement sur Almene, mais les Almens sont pressés de récupérer leur gemme, . Les PJ sont donc contactés par une délegation d'Almens aux abords de la cité, ou bien à n'importe quel endroit du royaume. Ils sont accueillis, avec un melange de réserve et de curtosité, par des messages télépathiques formulés dans la langue natale de chacun des arrivants. Au cours de la longue conversation qui va s'engager, les Almens commencent par demander leur gemme avant de répondre aux (nombreuses) questions des PJ et des nams. Ils ne cachent men de leur histoire et ne gardent secrets que les détails de leur magie. Ils parlent volontiers d'Harkel et de la venue des premiers étrangers, de l'éclaireur, de leur projet d'apprendre les secrets du monde extérieur. Ils acceptent de faire visiter leur cité une fois la gemme placée en lieu sûr.

La cité des Almens

La cité occupe la partie nord du royaume, là où les reliefs s'estompent pour ne plus former qu'un large chemin. La cité est une géode elle aussi, aux dimensions impressionnantes. Elle flotte à une vingtaine de mètres du sol et ne touche la paroi en aucun point. La seule façon d'y accéder est de se placer dans l'un des trois tunnels de

lumière qui partent du sol de la géode et qui s'élèvent jusqu'à trois ouvertures circulaires. Une fois en ville, les PJ sont présentés aux Anciens, qui jugent leurs intentions et leur mentalité (Détection d'alignement, ESP ..). Les Almens fournissent des chambres à leurs visiteurs, mettent à leur disposition de la nourriture conçue par magie et attendent que le groupe se sente revigoré pour passer aux choses sérieuses le probleme de la gemme manquante

Les habitations

Les Almens «dorment» dans des géodes creuses, de petite taille, dont la partie extérieure est parsemée de gemmes qui captent la lumière et la diffusent à l'intérieur. Ces habitations sont individuelles et ne possèdent aucun confort particulier. Les Almens ne connaissent pas la paresse, et encore moins le sens de la décoration interieure. Ils ne considèrent pas ces géodes comme un foyer, étant donnée l'absence de couples et d'Almens femelles.

L'école de magie

Cette géode est assez grande pour accueillir la totalité des Almens. Elle est divisée en plusieurs alvéoles, qui correspondent aux différents ensei gnements pratiques et aux recherches. La magie étant l'une des seules choses qui nécessite un apprentissage direct, les Almens mages sont considérés comme les plus hauts représentants de la communauté. Ils sont dirigés par les Anciens, qui logent à l'intérieur de l'école, et qui protègent les trois gemmes majeures du royaume

Le grand dôme

Cette énorme géode sculptee est l'atelier des façonneurs. Aucun étranger n'a le droit d'y pénétrer, car seuls les membres de cette caste sont autorisés à y travailler. C'est là que sont taillées toutes les gemmes particulières et que sont conçus les nouveaux Almens. Les gemmes de l'éclaireur y sont entreposées.

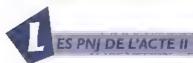
La place et le bassin

La place est le heu de réunion des Almens. C'est là que sont prises toutes les décisions et que sont célébrés les rites du temple des joyaux. Le bassin est une gigantesque vasque, taillée dans une pierre transparente, où s'agite une eau presque invisible. Il a été créé après le départ d'Harkel et a permis de voir les gemmes de l'éclaireur. Il n'est utilisé que par les Anciens, mais tous les Almens y sont convoqués lors des séances de contemplation. C'est l'un des endroits les plus protégés du royaume

La dernière gemme

Une fois qu'ils ont convenablement accueilli leurs visiteurs, et qu'ils ont répondu à leurs questions, les Almens leur parlent de la gemme qui leur fait encore défaut. Détenue par Vylden, elle est isolée des autres par «d'étranges puissances magiques», et il est probable qu'elle soit «retenue sur votre monde contre sa volonté». Les Almens ne peu-

vent pas la récupérer. Elle ne répond plus à leurs appels, et ils sont incapables de quitter leur royaume, C'est pourquoi ils demandent aux PJ de les aider, en retournant sur leur monde pour y chercher la gemme. Ils sont prêts à offrir tout ce



Pour AD&D2

L'équipage du Kesterel

15 matelots: TAC0 18, CA 7, PV 12. Équipement épées courtes, sabres, haches, armure de cuir.

Brett la Pipe, guerrier niv. 5, CB

Éguipement : hache d'armes +1, cuir +1.

Les hommes de la guilde du Silence

• 8 combattants . guerriers niv. 2, CA 6,

Équipement: épées longues, armures de cuir

 12 pirates: voleurs niv. 3, CA 7, PV 12. Équipement : épées courtes, sabres, armures de cuir

Kean. voleur niv. 9, CM

FOR 13 CON 14 DEX 18 SAG 16 INT 14 CHA 15 CA 2, PV 39

Équipement : armure de cuir +2, dague +1 (poison au choix), épée courte, bourse de Bucknard

Odalian, mage niv. 6, CN

FOR IT CON 13 DEX 14 SAG 13 INT 17 CHA 12 CA 8, PV 17

Équipement : boule de cristal (+clairaudience).

Le kraken

Dés de vie 20, TAC05 Attaques: 3/18 (x2), 2/12 (x6) N'hésitez pas à moduler ses caractéristiques

en fonction de l'état du groupe.

Les Almens

FOR 12 CON 16 DEX 13 SAG 18 INT 19 CHA 16

CA 4, 4 dés de vie.

Pouvoirs: Télépathie, Fusion dans la roche, Régénération (IPV par round). Sorts: Comme un mage 3" niveau.

Les trois Anciens

FOR 13 CON 17 DEX 14 SAG 19 INT 20 CHA 18 CA 2, 6 dés de vie.

Pouvoirs ' Comme les jeunes,

plus Transport par la roche et Regenération (2PV par round)

Sorts: Comme un mage 7" niveau.

qui est en leur pouvoir et demandent aux PJ. «Quelle est votre récompense?». Les Almens ne sont pas habitués à payer pour un service. Ils ont découvert cette pratique grâce aux gemmes, qui ont enregistré la plupart des coutumes humaines. Si les PI acceptent, les Almens leur révèlent ce qu'ils savent. S'ils refusent, les nains leur rappellent froidement le contrat qui les lie au seigneur de Corteyn, et se déclarent prêts à aider euxmêmes les Almens en partant seuls à la recherche de la gemme. N'ayant pas accès aux informations qu'elle contient, les Almens ne savent pas exactement où elle se trouve et ignorent l'identité de son porteur. En revanche, ils se souviennent de ce qu'elle a révélé lors du dermer rituel divinatoire. L'Ancien qui a procédé au rituel du bassin a gar dé en mémoire la vision renvoyée par la gemme, Après des heures de travail collectif, les Almens reussissent à retrouver dans la mémoire des autres fragments de l'éclaireur un endroit correspondant à la vision de la gemme un petit village de fermiers nommé Borad.

Souvenirs panoramiques

Les Almens proposent aux PJ d'assister à une séance de magie exceptionnelle. L'un des Anciens va projeter son souvenir dans le bassin, pour permettre aux PJ de partager la mémoire de la gemme. Ceux-ci assisteront donc à la projection, très réaliste, de ce que la gemme pouvait voir lors du contact établi par les Anciens, quelques mois plus tôt. La vision est déformée, très colorée, mais est extrêmement fidèle. «L'objectif» est surélevé, signe que la gemme se trouvait en altitude, et l'angle de vue couvre plus de 180° Les abords directs de la gemme ne sont pas visibles. Une portion de forêt occupe la partie gauche de la vision, la droite étant couverte par une plaine où se dessinent quelques champs. Au loin, sur la droite, s'élève un village de petite tàille. La vision ne reste stable qu'une minute ou deux, car l'Ancien doit dépenser énormément d'énergie pour projeter et maintenir ces souvenirs. Ensuite, les Almens apportent aux PJ la gemme qui a séjourné près du village que montrait la vision. Ils sont persuadés qu'il s'agit bien du même. Les Almens confient la gemme (très semblable à celle de Corteyn) à un Ancien qui la place à hauteur de sa poitrine et qui commence à briller. Très rapidement, les PJ sont envahis par une vision déroutante, où se mêlent les couleurs, les sons et les odeurs. Ils se trouvent à l'intérieur de la gemme pendant une fraction de seconde, qui leur paraîtra durer plus d'une heure. Là, ils voient les abords du village, entendent son nom prononcé par des fermiers, sentent l'odeur du blé fraîche ment coupé... Improvisez les détails de la vision, qui doit être intense et déroutante. Laissez ensuite le temps aux PJ de reprendre leurs esprits, et annoncez l'heure du départ.

Air Almenë

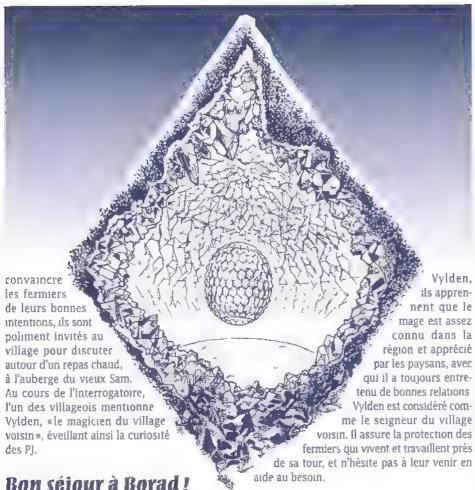
L'Ancien qui n'était pas encore intervenu demande aux PJ de le suivre « s'ils sont prêts à retourner sur leur monde». Si les PJ n'y voient pas d'inconvément, les nams restent avec les Almens, car ils

veulent profiter de ces quelques jours pour étudier les gemmes et partager leurs connaissances avec leurs hôtes. De son côté, Gomus ne se fait pas prier pour accompagner les PJ. Il espère prouver sa valeur aux Almens et négocier une récompense « substantielle, bien que très honnête ». L'Ancien guide le groupe jusqu'aux tubes ascensionnels, quitte la cité et les emmène jusqu'à l'une des facettes de la géode, à moins d'une heure de marche d'Almenë (ses pouvoirs de téléportation ne lui permettent pas d'emporter des êtres non-minéraux). Là, il se met à étinceler et pose la main sur la paroi. Un portail s'ouvre lentement, et les PJ découvriront un paysage qui leur est à présent familier, les abords du village de Borad, L'Al men préfère ouvrir un portail près du village, qu'il connaît bien, pour limiter les risques d'erreur. De l'autre côté, le soteil est sur le point de se lever. Le portail donne sur une petite clairiere entourée d'arbres, à quelques minutes de marche du village. Avant de les laisser franchir le portail, l'Ancien fait quelques recommandations aux PJ. «Retrouvez la gemme au plus vite et revenez avec elle ici, dans deux nuits, au même moment.» Après cela, il laisse les PJ quitter le royaume.



L'arrivée au village

Le voyage ne dure qu'une fraction de seconde. Les PJ arrivent dans une clairière, au cœur d'une petite forêt, et apercoivent les abords d'un village éclairé par le soleil naissant. Le portail se referme derrière eux, dans un flash lumineux aveuglant. visible à plus de trois kilomètres a la ronde. De l'endroit où ils se trouvent, les PJ ne peuvent pas voir le village où se situe la tour de Vylden. En revanche, ils sont à moins d'un quart d'heure de marche de Borad, et devraient normalement orienter leurs recherches dans cette direction. Les habitants du village ont remarqué le « drôle de truc brillant dans la forêt » et sont en route vers la clairière, armés de fourches, de gourdins et de quelques épees. Si les PJ se dirigent vers Borad, ils tombent vite sur une trentaine de villageois, à la fois décidés et prudents. S'ils se mettent en marche vers le nord, ils les croisent tôt ou tard. Les villageois, qui sont de simples fermiers, ne sont pas habitués à ce que des phénomènes surnaturels se produisent près de chez eux. Ils désirent être sûrs «qu'aucune créature des enfers ne soit tombée dans leurs plantations ». Lorsqu'ils découvrent les PJ et Gomus, ils commencent par les menacer de leurs armes avant de leur poser une foule de questions directes et pleines de bonsens: «Oui êtes-vous? D'où venez vous? C'était quoi cette lumière? Vous êtes magiciens?» S'ils ne veulent pas en découdre, les PJ devront se montrer diplomates et rassurants, sans sous estimer l'intelligence des paysans. S'ils réussissent à



Bon séjour à Borad!

Le village compte un peu plus de deux cents habitants, tous fermiers ou éleveurs. il est entouré de champs aux cultures variées, principalement du blé et du maïs, et de nombreux enclos abritant des vaches et des moutons. La région est en fait la partie rurale et populaire d'un royaume assez vaste, dont vous aurez à improviser les détails en cas de besoin. Dès le début de la matinée, l'auberge du vieux Sam est bondée de gens venus voir les «estrangers». Les PJ peuvent se restaurer et parler avec les représentants de la communauté, le vieux Sam en tête. Le chef du village se nomme Kyllan, et il est prêt à faire bon accueil à ces étrangers. C'est un brave homme, âgé d'une bonne quaran taine d'années, qui a connu la plupart des voyageurs qui ont traversé Borad. Il a beaucoup de choses à apprendre aux PJ.

Les villageois connaissent un mage, qui possède une tour à quelques heures de marche de Borad. Sam et Kyllan se souviennent également d'un elfe qui devait être «magicien ou quelque chose du genre», qui séjourna à l'auberge pendant une bonne semaine, il y a plusieurs années. L'elfe était venu pour retrouver une pierre et s'est rendu plusieurs fois au village voisin pour y rencontrer Vylden. Kyllan se souvient que l'elfe possédait une gemme de grande taille, qui a bien failli créer des émeutes au sein du village. L'elfe et Vylden se sont rencontrés plusieurs fois, « pour parler de leurs pierres», et ont fini par se disputer. L'elfe a quitté le village dans la nuit, et n'est jamais revenu. Les PJ comprendront sans doute que l'elfe possédait la gemme dont s'est servi l'Ancien lors du rituel du bassin. Si les P1 se renseignent sur

« C'est tout droit!»

Lorsque les PJ décident de quitter Borad pour rendre une petite visite à Vylden, Kyllan les accompagne jusqu'à la sortie du village, en s'excusant de ne pas pouvoir leur fournir de chevaux. Les seules montures disponibles au village sont très occupées par les travaux en cours, et la récolte ne saurait attendre deux jours. Il leur souhaite bonne chance en leur indiquant la route à suivre: «Suivez ce chemin, tout droit jusqu'à la première ferme. Vous ne pourrez pas rater la tour.» Les PJ vont donc marcher pendant quelques heures, pour arriver en fin de journée à un autre village. Là, ils découvrent une tour haute d'une dizaine de mètres, sans signe extérieur de grande richesse, plantée au beau milieu d'une quinzaine de fermes et d'habitations modestes. Les paysans sont surpris par l'arrivée des PJ, mais ne leur prêtent que très peu d'attention. Ils sont habitués à ce que des étrangers rendent visite au mage. Pour donner un peu de corps à leur arrivée, et préparer le petit jeu de Vylden, vous pouvez décider de mettre en scène un petit combat. Des créatures sauvages (quelques loups) ou des monstres sans grande envergure (des ogres, deux araignées géantes, un troll) feront très bien l'affaire. L'important n'est pas de tuer les PJ, ni même de leur offrir un combat épique, mais de faire intervenir Vylden et de le présenter sous son bon jour. En effet, s'ils sont attaqués, le mage sort de sa tour et vient prêter main-forte aux PJ. Rien de tel qu'une bonne bataille contre un adversaire commun pour rapprocher de nouvelles connaissances .

Vulden

Qu'il se batte à leurs côtés ou qu'il se contente de répondre à leurs appels lorsqu'ils arrivent au pied de sa tour, Vylden invite les PJ à se joindre à lui pour partager le repas du soir. Il est habitué à avoir de la visite mais apprécie toujours la venue d'étrangers, qui le sortent de sa solitude et de ses recherches. Vylden approche la quarantaine. C'est un homme élégant et agréable, cordial, qui sait se faire apprécier. Il est habillé assez sobrement, d'une tunique longue tombant sur un pan talon de toile, et les rares bijoux qu'il porte sont discrets, mais bien travaillés. Il a des cheveux bruns virant au gris, un visage fin et une barbe bien taillée.

Vylden accepte de répondre à toutes les questions des PJ, sans détour. Il évoque rapidement son mentor (c'est ainsi qu'il considère Harkel) et la nature de ses recherches sur la gemme, mais sans entrer dans les détails. Il accepte de montrer la pierre aux PJ, et se montre enchanté à l'idée de partir pour remettre la pierre à ses vrais proprié taires. Vylden accepte de suivre les PJ, mais pas de leur confier sa gemme. Il ne consent à la céder que s'il participe à l'expédition (ce qui est tout à fait légitime). Lorsque Vylden la montre aux PJ, il se garde bien de dissiper les enchantements qui la tiennent hors de portée des Almens. La pierre est donc auréolée d'une lumière bleutée, que les mages du groupe peuvent reconnaître comme un charme de protection, mais ils auront du mal à comprendre toutes les applications des sortilèges. Vylden en parle comme «d'une sécurité contre les indéstrables et d'un amplificateur de vibrations pour son étude ».

Si par malheur les PJ essayent de prendre la gemme de force, ils devront affronter Vylden et ses enchantements. Toute personne touchant la gemme subit une attaque électrique infligeant 20+3d4 point de dommages. Vylden défend chèrement son bien et n'hésite pas à tuer si les PJ se montrent trop agressifs. Mais normalement, les PJ devraient avoir confiance en lui et accepter de l'emmener jusqu'à Almenë

La voix de l'ombre

Si Vylden veut se rendre personnellement à Almené, c'est autant pour rester près de sa gemme que pour satisfaire les volontés de son maître, Harkel, Vylden prétend qu'il ne peut faire confiance à des étrangers, si bien intentionnés soient-ils, et leur remettre aveuglément une gemme de cette valeur. Les aventuriers devraient le comprendre sans difficulté. Sans en avoir entièrement conscience, Vylden doit également profiter de cette occasion unique pour se rendre à la cité des gemmes et permettre le retour d'Harkel. Depuis son repai re astral, le mage désincamé a assisté à la plupart des actions des PJ, de leur sortie de Corteyn à l'attaque en mer, jusqu'à leur retour par le portail. Il a prévenu Vylden et lui a conseille de s'attirer la sympathie des aventuriers pour qu'ils le laissent les accompagner. Il lui a aussi conseillé de se munir de quelques objets (une potion d'invisibilité, un sac sans fond), que Vylden portera lors du passage du portail. Ce qu'Harkel n'a pas dit à son disciple, c'est qu'il entend bien l'utiliser personnellement pour revenir «en chair et en os» dès

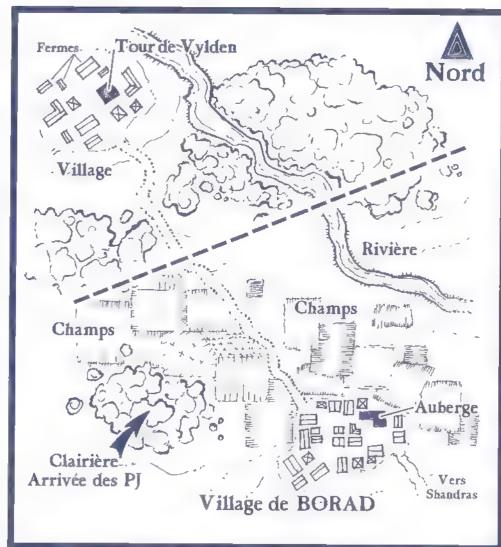
qu'il aura francht le portail. Harkel se prépare donc à voler le corps de Vylden et concocte une invocation pour retenir le groupe devant le portail, le temps de s'incarner.

Retour à Borad

Vylden convient avec les PJ des détails du voyage (il insiste pour porter la gemme et la remettre personnellement aux Almens), et propose à ses invités de passer la nuit dans sa demeure. Le magicien est sur ses gardes durant la nuit et passe un long moment à converser mentalement avec Harkel. Si les PJ tentent quoi que ce soit contre lui, il se defend. Sinon, tout le monde passe une bonne nuit. Le lendemain, après un petit déjeuner copieux, Vylden et ses nouveaux compagnons partent pour Borad. Le mage a placé la gemme dans le sac sans fond, ainsi que la potion, et ne porte aucune arme, ni aucun objet puissant. à l'exception de ses pierres ioniques. Le petit voyage devrait se dérouler sans encombre. Une fois arrivés au village, les PJ devront attendre que la nuit s'écoule pour que les Almens ouvrent à nou veau le portail. Ils peuvent dormir à l'auberge, où Vylden est accueilli comme le seigneur qu'il est, ou camper dans la classière. Le portail s'ouvre à l'aube, comme prévu, mais les PJ seront surpris par la nature du portier. Au moment ou la lumière du portail naissant se met à grandir, une créature commence à se matérialiser devant eux, leur coupant l'accès au portail. La créature convoquée par Harkel prend forme en trois rounds, et le portail ne sera entièrement ouvert qu'après cing rounds. La chose ressemble beaucoup à un elémentaire de terre, mais aucun des PJ n'en a jamais rencontré de pareil (elle ne figure pas dans Le bestiaire monstrueux). La créature se constitue sous les yeux des PJ en attirant à elle les arbres, les rochers et les buissons qui parsèment la clainère. Elle est faite de pierre, de terre et de bois, mais animée par une énergie élémentaire issue d'un autre plan. Une fois formé, le monstre mesure plus de cinq mètres de haut, pour une largueur de trois ou quatre mêtres. Il est vaguement humanoide, avec deux bras puissants et d'énormes yeux lumineux (ses caractéristiques figurent dans l'encadré Les PNJ de l'Acte III). La créature est là pour les retarder et semer la panique dans leurs rangs. Harkel en profite pour voler le corps de Vylden sans que les aventuriers s'en rendent compte. Le combat doit durer suffisamment longtemps pour que le portail soit en train de se refermer au moment où les PJ peuvent enfin le franchir. C'est à ce moment qu'ils retrouvent le corps de Vylden, inconscient (il a été frappé par l'élémentaire un peu plus tôt). Trop pressés pour le fouiller et lui prendre la gemme, ils doivent l'emmener

Harkel en fuite

Dès que les PJ ont francht le portail, ils se retrouvent dans le royaume d'Almenë, au sud ouest de la cité. Les Almens ont assisté à la fin du combat contre l'élémentaire et ont pris soin de sceller le portail dernère les PJ. Ils ne viennent pas à leur rencontre, préférant rester sur la place publique où les façonneurs et les Anciens préparent la cérémonie de fusion de l'éclaireur (si les PJ sont



gravement blessés, les Almens envoient deux des leurs pour soigner leurs blessures et les aider à rentrer). Les Almens n'ont pas encore senti la présence d'Harkel, qui est à présent aux commandes du corps de Vylden, et sont rassurés par le retour de la gemme. Les enchantements de Vylden n'étant pas assez puissants pour tromper les Almens dans leur propre royaume, ils ont senti l'arrivée de leur gemme dès le passage du mage. Ils attendent sagement que les PJ arrivent à la cité pour leur faire un triomphe et entamer la cérémonie. Quoi qu'il arrive, Vylden fausse compagnie aux PJ sur la route de la cité, alors qu'ils passent non loin du pic. Vylden sort alors la potion d'invisibilité de son sac et la boit. Il s'arrange pour être suffisamment en retrait du groupe, prétextant un intérêt particulier pour les gemmes et le paysage, et devient invisible sans attirer l'attention, il se dire ge ensuite vers le pic pour rejoindre les créatures des ténèbres, qu'Harkel a longtemps étudiées avant d'être banni. Si les PJ découvrent son stratagème et tentent de le suivre, ou de l'empêcher de partir, Vylden leur fait une demonstration de ses nouveaux pouvoirs. Il est Harkel, à present, et il possède un éventail de sortilèges très impressionnant (mage niv. 13). Lorsqu'ils découvrent l'absence de «Vylden», ou qu'ils se seront faits battre par Harkel, les PJ ont le choix entre partir à sa recherche ou se rendre sans tarder à la cite pour annoncer la mauvaise nouvelle plus de

L'ennemi ancestral

Normalement, les PJ devraient opter pour le retour à la cité, surtout s'ils ont délà fait les frais d'une descente sous terre. S'ils décident de suivre Vylden et qu'ils descendent dans le royaume des Sombres, ils se font recevoir par une armée de créatures criardes et menaçantes. Ils ont peu de chances de survivre plus d'une dizaine de minutes s'ils engagent le combat. Les Sombres sont nombreux (plus d'un millier) et se battent sur leur terrain, dans la plus totale obscurité. Qu'ils se heurtent ou non aux habitants des profondeurs, les PJ finiront bien par retourner à la cité. Les Almens les accueillent avec gravité. Ils ont compris la situation en sentant la gemme dévier brutalement de son parcours et s'enfoncer sous terre. Au moment où les PJ parviennent à la cité, ils commencent même à se douter de la véritable identité de Vylden, car les sensations transmises par la gemme leur rappellent beaucoup l'aura d'Harkel. S'ils sont blessés, les PJ sont soignés par les Almens, qui leur demandent très vite de leur faire un rapport complet sur leur voyage. Les Anciens leur font ensuite un exposé de la situation, qui est des plus graves. La gemme est prisonnière du royaume souterrain, là où aucun Almen ne peut se rendre sans succomber au manque de lumière et à la violence des Sombres. Sans la gemme, ils ne peuvent reconstituer l'éclaireur, et sont donc voués à subir toutes les attaques

des mondes extérieurs. Par ailleurs, les Almens perdent bientôt le contact avec la gemme. Harkel a en effet réussi à dresser de nouveaux enchantements protecteurs, et les frontières du royaume des Sombres rendent les pouvoirs des Almens moins efficaces. Réunis, les nains, les PJ et les Anciens vont donc devoir mettre au point un planpour récupérer la gemme avant que son nouveau propriétaire, quel qu'il soit, ne s'en serve à mau vais escient.

Le royaume des Sombres

Sous terre, Harkel a retrouvé les créatures qu'il connaissait sans les avoir jamais côtoyées. Depuis son repaire interplanaire, il a passé de longs moments à envisager les différents moyens d'utiliser les Sombres contre les Almens et a finalement décidé de descendre dans leur royaume. La gemme en poche, il s'est jeté dans l'eau du pic et s'est retrouvé dans les ténèbres. Là, il a attendu que les Sombres s'approchent pour leur montrer son trésor et leur faire comprendre ses Intentions. Les Sombres ont un peu hésite. mais une démonstration de pouvoirs magiques a fini par les convaincre de l'adopter comme un des leurs, et de le porter devant l'Ombre, leur chef. Cette créature n'est pas un habitant des profondeurs. Il s'agit d'un Almen! Alors que la civilisation du royaume des gemmes prenaît son essor, quelques millénaires plus tôt, il decida de descendre dans l'eau du pic pour explorer l'hémisphere obscur. Il fut le premier à découvrir le monde souterrain, là où la lumière ne pouvait pénétrer, et à explorer les cavernes et les tunnels percés dans la roche noire par une force inconnue. Brillant magicien, comme tous ses semblables de l'époque, l'Almen réussit à s'habituer progressivement à l'obscurité et fut bientôt considéré comme mort par ses congenères. L'intensité de son énergie commença par décroître, puis se modifia pour limiter son besoin vital de lumière à la simple pénombre. Depuis ce jour, l Almen est resté vivant en économisant ses forces. Il a découvert que le lien qui unissait son peuple à la lumière était à double sens plus un Almen est exposé à la lumière, plus il consomme son énergie vitale. L'Ombre est donc le plus vieil Almen

Association de malfaiteurs

de la surface.

vivant. Hélas, son séjour dans les ténebres l'a

Ce qu'Harkel va bientôt découvrir, c'est que l'Ombre n'est pas le seul être intelligent à vivre dans les tunnels. Il est accompagné de deux humains, de vieilles connaissances des PI. En bonnes créatures de la nuit, Kean et Odalian se sont tout naturellement réfugiés sous terre après s'être infiltrés dans le royaume des Almens, Invisibles, ils se sont arrêtés près du pic pour boire et ont trouvé le passage menant vers les souterrains Ils n'ont pas été remarqués par les Sombres, qui ont à peine senti leur présence, et ont erré dans l'obscurité ausqu'à ce que l'Ombre vienne à leur

rencontre. La créature a facilement compris le langage des humains, usant d'un mélange de télepathie et de magie antique, et a saisi l'occasion de converser avec des étrangers. Ses rêves de destruction vont enfin pouvoir se réaliser!

Une fois descendu, Harkel est, à son tour, emme né jusqu'à l'Ombre. Là, il fait la connaissance du maître des Sombres et des deux humains Les quatre individus «sympathisent» très vite, cha cun jugeant que les autres peuvent servir sa cause. Munis de la gemme, des pouvoirs des deux mages et de la puissance de l'Ombre, le petit groupe jette les bases d'un plan meurtrier. Leur objectif plonger le monde des Almens dans l'obscurité, L'Ombre révèle à ses complices que la lumière, qui semble provenir du pic, est en réali té générée par les cristaux du dôme. Le pic se contente de la diffuser. Sans le dôme, les Almens ne disposeront plus d'une source d'énergie suffisante. À très court terme, ils mourront tous (et il n'y aura plus qu'à se baisser pour ramasser de plemes poignées de diamants, se disent Kean et Odalian). Le plan de l'Ombre est simple, mais il lui faut l'aide d'étrangers capables de s'approcher suffisamment du dôme pour atteindre les cristaux et les détruire. Une fois le royaume plongé dans les ténèbres, les Sombres auront raison des der nières résistances des Almens

Réunion au sommet

Moins d'une heure après le retour des Pl. les Sombres commencent à faire parler d'eux de facon inquiétante. Au pied de la cité, le sol se met à trembler, des gemmes se ternissent et perdent peu à peu leur énergie, et la ceinture d'eau entourant le pic entre en ébullition. Les Almens et leurs hôtes pourront observer toutes ces perturbations grace au bassin. Les Anciens sentent qu'un événe ment terrible est en train de se produire, et se relaient pour observer leur royaume dans l'eau du bassin. Le pic se met bientôt à trembler, rendant la lumière inégale. Les Almens prennent peur. Les Anciens comprennent très vite les plans de leurs ennemis. Incapables de descendre sous terre, ils ne peuvent empêcher les Sombres de s'attaquer à leur source d'énergie, et doivent rester à la cité pour maintenir l'équilibre de leur royaume, qui donne des signes de faiblesse. Tous les Almens se réunissent donc sur la place centrale et se met tent à briller, joignant leurs forces pour soutenir les gemmes. Les PJ et les nains sont laissés à l'écart et doivent décider par eux-mêmes du rôle qu'ils veulent jouer dans la lutte qui s'engage. Les nains, qui sont restés auprès des Almens durant le voyage des PJ à Borad, ont appris énormement de choses en quelques jours. Ils peuvent donc répondre aux questions des PJ à la place des Almens, qui ne sont plus en mesure de communiquer. Les PJ ont plusieurs façons d'agir efficacement contre les Sombres, si tant est qu'ils veuillent faire quelque chose. S'ils décident de rester passifs et de laisser les Almens gérer seuls le problème, ils assistent au déclin progressif de la lumière. Utilisez les joailliers pour les aiguillonner Selon les nams, le royaume sera bientôt plongé dans les ténèbres. Ensuite, les portails répondant au pouvoir des gemmes se fermeront, et il n'y aura plus aucun moyen de quitter le plan. S'ils veulent survivre, les PJ doivent empêcher les Sombres de détruire la source de lumière!

Comment s'y prendre?

Il vous appartient de gérer le début des événements et de permettre aux PJ d'intervenir avant qu'il ne soit trop tard. Décrivez leur quelques perturbations, surtout les sautes d'intensité de

la lumière provenant du pic, et annoncez-leur l'apparition des alliés de l'Ombre. Ils peuvent les voir grâce au bassin, qui projet te des images du royaume, ou re-

marquer des mouvements autour de la mer intérieure. Vylden, Kean et Odalian sortent en effet des souterrains pour aller s'attaquer au dôme. Les PJ doivent s'y précipiter et empêcher la destruction des cristaux s'ils ne veulent pas mourir sur Almenë. À moins d'utiliser des moyens magiques, les PJ devraient arriver sur place un peu après le groupe d'Harkel. Ils trouvent les trois compères devant le dôme, en pleine concentration, et assistent à un phénomè-

ne des plus étranges. Autour de la paroi, la roche est en train de se tordre, de se contorsionner, créant des brèches et des fissures

dans la gemme, Sous terre, l'Ombre est en train d'utiliser ses pouvoirs pour faire agir la roche sur la gemme et permettre ainsi à ses envoyés d'entrer dans la géode. Il utilise la gemme qu'Harkel lui a remis (en gage d'alliance durable) pour intervenir directement sur la matière du monde supérieur. Dès que les PJ se manifestent,

Harkel passe à l'attaque. Kean et Odalian se battent avec prudence, en retrait, et font tout pour maintenir les PJ à distance. Harkel utilise de nombreux sortilèges pour les empêcher d'approcher du dôme, qui commence à donner des signes de faiblesse. Si Gomus et les joailliers ont accompagné les PJ, ils se battront avec énergie. Il est possible que Kean et Odalian meurent au cours du combat, de même que les nains (ou des PJ), mais Harkel ne doit pas succomber à cette première confrontation. En effet, si l'Ombre se moque plus ou moins de la vie du chef de la guilde du Soupir et de son associé, il entend bien protéger Harkel. Si le mage subit de graves blessures, ou si les PJ s'approchent trop du dôme, l'Ombre ouvre une énorme brèche dans le sol, juste sous les pieds d'Harkel. Celui-ci tombe dans le monde souterrain, rejoignant son nouvel allié.

De bas en haut

En ouvrant le sol, l'Ombre a fait une erreur. Le flot de lumière qui inonde instantanément le monde souterrain brûle la créature, habituée à l'obscurité, et lui arrache un cri inhumain qui résonne dans tout le royaume. Aussitôt, les Sombres affluent vers leur maître. Ceux qui s'approchent



Pour AD&D2

Vylden. humain, mage niv. 9, NB

CA 8, PV 23 FOR 13 CON 12 DEX 15 SAG 14 INT 18 CHA 15

Équipement: sac sans fond, potion d'invisibilité, deux pierres ioniques (lavande pâle et rose cendrée), dague +! et la gemme !

Harkel, mage niv. 13, CM

CA 4, PV 23

Note : il conserve les mêmes caractéristiques physiques que Vylden.

L'élémentaire

CA 3, PV 65, TAC0 10 Attaques: 3/18, 3/18.

Pouvoirs: Résistance magique 20%, immunité à la foudre et l'électricité

Les Sombres

CA 5, PV 8, TAC0 16

Attaques : 1/4, 1/4, 1/4, 1/4 Notes: Immunité au froid, -2 aux jets d'Initiative, les attaques basées sur la

lumière et le feu leur infligent double dommages.

L'Ombre

CA 2, PV 47, TAC0 10 Attaques: 2/12, 2/12

Pouvoirs: comme les Sombres. plus Ténèbres, Affaiblissement, Monstres d'ombre et Porte d'ombre Sorts : aucun (l'Ombre ne puise pas l'énergie

des gemmes)

Julian Blondel illustration: Rolland Barthelemy plan : Cyrille Daujean

trop sont mortellement brûlés par la lumière, provoquant une panique généralisée dans les tunnels. Après cela, les Sombres se gardent bien de rester aux abords de la caverne où l'Ombre et Harkel attendent les PJ. Ils s'enfurent dans le dédale de galeries en poussant des crissements apeurés. Si les PJ se penchent sur l'ouverture béante, ils ont la sensation de regarder une grot te par dessous, comme s'ils se trouvaient sous une brèche creusée dans un plafond. S'ils sautent, ils émergent (sur leurs pieds') dans une large caverne mondée de la lumière venant du sol (les caprices de la géométrie locale sont déroutants). L'Ombre est tapie dans un coin de la grotte, silhouette humanoïde aux contours anguleux, et Harkel est visible auprès d'elle, la main ten due vers les PJ Il leur demande d'attendre, les suppliant presque de les laisser en vie, et aide son compagnon à se relever. Celui-ci s'adresse aux PJ par télépathie (le contact rappelle beaucoup celui des Almens). L'Ombre parle aux PJ, leur explique sa nature, son histoire, espérant à la fois gagner du temps et s'attirer leur aide. Il leur propose monts et merveilles en échange de leur soutien, leur présente les Almens comme une race pervertie, maléfique, et leur montre la gemme qu'il possède. «Pourquoi croyez-vous qu'ils tiennent tant à cette pierre, mes amis? Pourquoi veulent ils tant connaître vos secrets, sinon pour mieux vous envahir? Leur monde se meurt, leur énergie décroît. Ils se sont joués de vous. Et aucun de vous ne pourra quitter ce monde sans leur permission. » L'Ombre essaie de convaincre les PJ et de les mampuler. S'ils se laissent duper (à vous de rendre l'Ombre crédible), la créature leur propose de l'accompagner dans son repaire, une caver ne sombre où «de nombreux secrets les attendent». Lå, l'Ombre retrouve ses forces et lance ses créatures sur les PJ. S'ils sont insensibles à son discours, les PJ devront combattre l'Ombre et

Le dénouement

Le sort d'Almene et des PJ dépend entièrement de leurs actions. S'ils réussissent à vaincre l'Ombre et le mage, ils provoquent la chute du monde des ténèbres. Les Almens ont profité du combat pour ouvrir de nombreuses fissures dans le sol et inonder les souterrains de lumière. Les PJ doivent se hâter de regagner la surface, s'ils ne veu lent pas être pris dans des éboulis. Presque tous les Sombres meurent, brûlés par le feu des gemmes. L'agitation des sous-sols dure plus de deux heures, après quoi les Almens sortent enfin de leur transe. Si les PJ ont récupéré la gemme, les Almens peuvent procéder au rituel de reconstitution de l'éclaireur sous leurs yeux. Sinon, les Almens prennent tout juste le temps de remercier leurs sauveurs avant d'aller eux-mêmes chercher la pierre dans la caverne.

Les PJ sont gratifiés de nombreux présents. Ils reçoivent des gemmes de grande valeur (à vous de les estimer), ainsi qu'un diamant magique et un lot de petites pierres très particulières. Le dia mant, de couleur rosée, possède les mêmes facultés qu'une Gemme de vision (voir le Guide du maître). Les autres pierres (une pour chaque PJ), fonctionnent comme des Pierres porte bonheur Elles permettent également aux porteurs de ressentir les émotions de chacun des autres (ESP) et les personnages dotés d'une Intelligence de 16 ou plus peuvent s'en servir pour communiquer par télépathie (comme le sort du même nom). Ces objets ont une valeur mestimable. Gomus recoit lui aussi l'une de ces pierres, mais il demande aux PJ la permission de la porter, au cas où ils ne voudraient pas de lui dans leur cercle empathique. Si les PJ acceptent, Gomus restera leur amifidèle et ils pourront le joindre n'importe quand (pour d'autres scénarios?). Les joailliers refusent les pierres empathiques, mais acceptent les autres dons des Almens. Ils jugent avoir déjà suffisamment appris de leurs hôtes.

Après une grande cérémonie, les Almens renvoient les PJ sur leur monde et leur souhaitent bonne chance. Il est possible que la reconstitu tion de l'Almen ait déjà eu lieu. Dans ce cas, improvisez la description de la créature et de ses rapports avec les Almens. Une fois que les PJ auront franchi le portail, ils ne pourront plus jamais revoir les Almens, qui s'isoleront du

> monde. Ayant découvert les secrets des hommes et des autres races, ils n'ont que très peu d'espoir de préserver leur sécurité en séjournant trop

près de leur univers.

Viendra ensuite le moment du retour à Corteyn, de l'accueil du seigneur et d'une nouvelle tournée

de récompenses. Locklyn offre aux PJ ce qu'ils désirent (de l'or, quelques objets magiques, peut-être un titre de noblesse) et les assure de son éternelle amitié. Il a beaucoup gagné en concluant son accord avec les joailliers, qui permettront un rapprochement entre le royaume des nains et la cité de Corteyn. Concluez le scénario sur une fête de grande envergure, dans la joie et la bonne humeur, et laissez les PJ souffler un peu avant

de leur attribuer une somme de points d'expérience qui sera sûrement conséquente





dévoilé une petite partie des vastes possibilités du jeu Petites-Créatures » dans GUARDIANS. Nous poursuivions ce mois ci dans cette voie, faisant ainsi prauvi d'un favoritisme éhonté ! N'y voyez pas là le fruit d'une Corruption Charnelle réussie par une Nymphe des forêts, mais la reconnaissance de l'efficacité éprouvée de ce type de jeu. Vous découvrirez également et comme promis la composition toute faite d'inpetites-créatures. Vous êtes gâtés, quand même.

UNE PINCÉE DE CI, UN PETIT COUP DE ÇA

LA principale difficulté lorsque l'on constitue un 🖟 deck », c'est la proportion. Je veux dire par là le dosa ge entre les créatures, les boucliers, les terrains, etc. etc... Dans un jeu Petites-créatures, la difficulté est encore plus grande : Sa force reposant dans sa faculté de créer des boucliers regorgeants de créatures, il faudra inclure au moins une trentaine de celles ci. Ajoutez a cela une quantité raisonnable de boucliers (disons un pour six créatures), les cinq Dispersions de la Magie réglementaires 🖟 les Terrains (Marécages pour les Palourdeurs, Bois pour les Fées, Lutins, etc. et vous dépasserez allégrement les cinquante-cinq cartes. Du coup, vous serez-seuvent-tenté de fabriques des decks de quatre-vingt cartes; voire plus. Pourtant est à éviter.

En effet, plus votre paquet est gros, plus vous ajouez de l'aléatoire dans votre jeu : Plus de cartes égale moins de chances de tirer une Dispersion, ou ce deuxième terrain qui vous manque, ou ce damné Titan qui n'est amais là quand on en a besoin, bref, vous voyez ce que ie veux dire.

Astreignez-vous à un maximum de soixantel cartes !

De toute façon, il faut gagner vite. Pourquoi?

Effectuons un petit calcul : A chaque tour, your obtiendrez probablement la configuration suivante une Petite Creature en Dominante (nor mal, vous n'avez que ça), et également la valeur de

Dominante la plus faible (vui n Vitalité base de vos créatures) Done vous tirez trois cartes (Tookle) plus une (Domi nante basse), plus une (pouvoir de lookle), salt CINO

dipart, in manager was



UNE LAMPÉE DE CECI, AUSSI.

Terrains (BT). Ces cartes sont très fortes car elles rédui sont le nombre de cartes inutiles dans votre deck (vous avez déja vultine Montagne attaques, vous ?)

· Ce sont des terrains normaux qui n'affectant pas le the last the

caser » vos innombrables créatures si vous na tirez pas assez de boucliers normaux.

l vaut mieux parfois utiliser une creature, un Sort ou tago en terrains contestés.

Modelline grant limbs one to proper to visualização property of the second of the penaltians qu'on me collection and the parties, préfére toujours arbon vieux bouclier à 30 à un 81 (quand vous avez le

Bien sur, si vous avez basé votre jeu sur des créadevrez laisser un bon nombre de terrains « normaux » dans le deck. Vous risquez dans ce cas d'affaiblir votre eu (moins de boucliers, moins de créatures ou moins de sorts), mais vous faites comme vous voulez.

ET HOP. LE DINER EST SERVIT

Créatures : Titan mâle (3), Titan Femelle (3), Esprit Dormeur (2), Esprit du Soleil (1), Esprit du Roc (1), Crâne Sinistre (2), Dos Bruns (2), Scheeble (2), Archer Varmita 2), Sauteur de Mirabellier (3), Palourdeur Baveux (3), Marcheur du Feu (1), Feu Follet (2), Gobelins au dos dégoûtant (2), Haba Naba Kana (4), Fichu Varmit (1) Fouinasseur de l'escarpement de fer (3).

Sorts : Dispersion de la Magie (5), Contrôle de la Destinée (1), Déjeuner Énergétique (1), Famine (1) Boucliers: 5 au choix et 5 Boucliers-Terrains

Le jeu compte 18 cartes non-créatures et 37 cartes creatures, toute Petites. Your avez donc deux chances sur rois de tirer une Petite créature en dominante et de cénéficier du pouvoir de Tookle. Tout le jeu s'appuie sur e fait que vous piochez plus de cartes que l'adversaire e que toutes ces cartes sont utiles immédiatement. Avec avantage en Terrains Contestés, vous tirerez parfois sixo cartes dans le tour quand votre punching-ball, pardon rotre partenaire en tirera deux l'inutile de vous dire qu'un tour ou deux à ce rythme et la partie est gagnée.

NON, TEN YEUX PAS, NA !

Vous n'êtes pas convaincu? Très bien, Mais pensez néanmoins à contrer ce type de jeu, qui fit un maiheur dans ious les tournois américains. Voyons un peu comment faire Usez et abusez des attaques à aire d'effet

Utilisez les (rares) créatures immunisées aux attaques secondaires.

Combinez Corruption of Guerison Corruption pour gagner le combat par un calcul savant, Guérison pour auver votre Observateur chéria

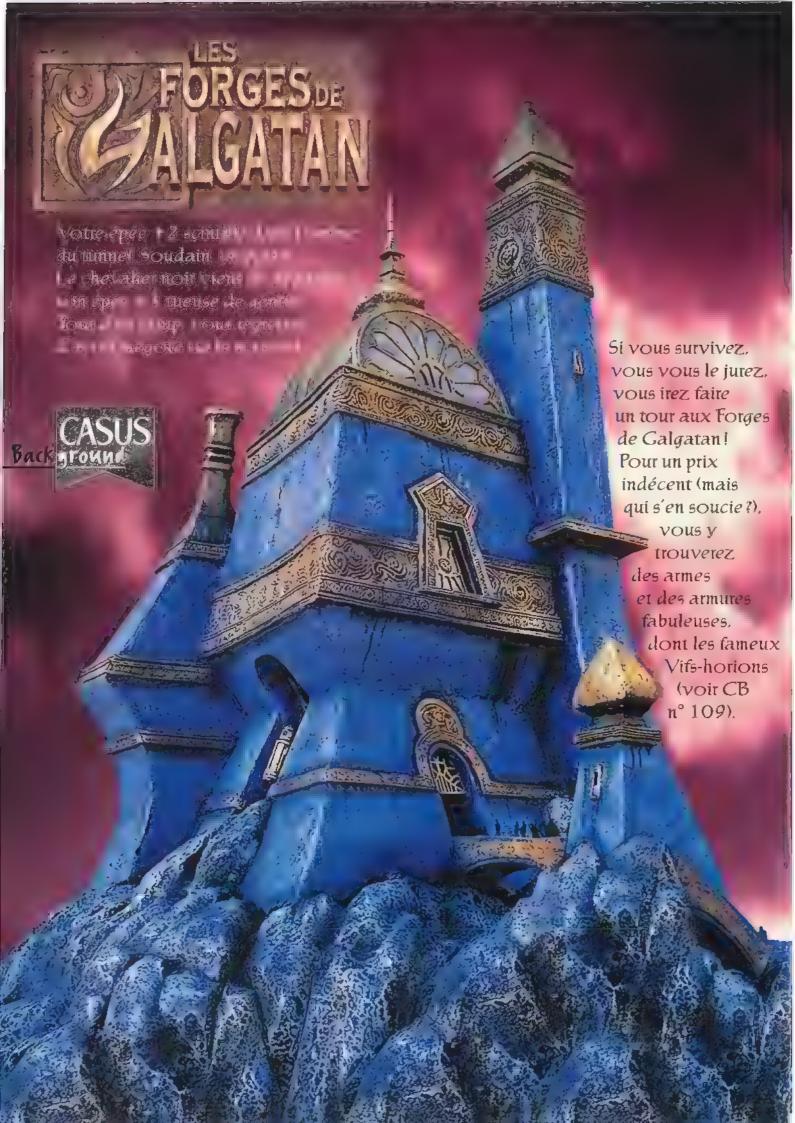
Jouez Pirates Les jeux Petites-créatures n'aiment pas es boucliers rapides et les bonus de Terrains, et les Pirates ont tout ca...

Concentraz vos forces feritabilisez l'espace sous les boudiers (pile 30 !).

Tentez de gagner l'avantage en Terrains (Cela peut ééquilibrer le tirage de cartes.

Bref, vous pouvez résister, mais n'oubliez pas : Lilliput, c'est plus fort que toi !





Connus

Les Forges de Galgatan sont installées dans un coin reculé du monde connu. Plus qu'une simple forge, il s'agit d'une véritable petite principauté autonome, vouée à un seul but : la fabrication d'armes. Épées, haches, boucliers, armures... Quels que soient vos besoins, Galgatan peut les satisfaire. Ses armes sont toujours de qualité supérieure. Elles n'ont qu'un défaut : leur prix exorbitant. Cela n'empêche pas les clients de venir nombreux: aventuriers, marchands, nobles...

... moins connus.

Les Forges de Galgatan produisent peu d'armes magiques « classiques ». En revanche, elles seules fabriquent les «Vifs-horions», une variété d'armes magiques uniques. Celles-ci ne sont pas disponibles pour le grand public -Galgatan les vend uniquement à qui en fait la demande, et à condition que ce dernier réponde à certains critères (qui restent mystérieux).

Par ailleurs, les Forges envoient régulièrement des « ambassadors » à travers le monde connu, dont la mission semble être de négocier la cession de Vifs-horions à qui en a réellement besoin, et de recruter des apprentis forgerons.

. secrets ...

- · Les ambassadors cherchent des personnes possédant le Don, en général de jeunes enfants. Leur méthode pour les identifier est mystérieuse, mais une fois qu'ils en ont trouvé un, ils ne le laissent plus en paix. Dans quelques cas, ils sont allés jusqu'à l'enlèvement.
- Les Vifs-horions sont vendus à un propriétaire moyennant une forte somme, et « pour la durée de vie du porteur». A l'instant où son propriétaire meurt, l'arme perd ses pouvoirs. Galgatan ne vend jamais de Vifs-horions aux Elfes ou aux Nams
- · L'attribution d'un Vif-horion dépend de critères incompréhensibles, que la plupart des gens résument par «à la tête du client». Un jeune prince niais voulant partir en expédition peut parfaitement en recevoir un, alors qu'un authentique héros désireux de se couvrir d'or et de gloire n'y aura pas droit...
- Les villageois qui vivent près des Forges ont nombre d'histoires à raconter sur les « créatures » qui vivent là-haut. Certaines sont simplement de races exotiques, mais originaires de ce monde D'autres défient toute classification.
- Galgatan se montre rarement en public Lorsqu'il reçoit un hôte de marque, il porte une imposante armure dont le heaume dissimule son visage, Certains se demandent s'il ne serait pas lui-même une arme vivante...

Une aide de jeu médiévales fantastique

. et réservés au Ml

La genèse des Forges remonte à cinq mille ans. Le monde était alors ravagé par le Mal. Poussés par le destin, neuf jeunes gens se retrouvèrent sur le mont Galgatan, un volcan en activité. Ils étaient tous magiciens, tous désireux de lutter pour le Bien. Tous s'étaient sentis «appelés»... Ils s'installèrent sur place pour méditer Il leur fallut plusieurs années pour découvrir leur véritable nature. Potentiellement, ils étaient des armes vivantes. Au terme d'un long processus de transformation, ils devinrent les premiers Vifs-horions: une armure complète et une épée. L'un de leurs assistants les remit à un héros, qui fit son métier de héros, et dès lors les forces du Mal refluèrent. A la mort du héros, son armure et son arme se désactivèrent. L'année suivante, neuf enfants naquirent aux quatre coins du royaume... Une douzaine d'années plus tard, ils se retrouvèrent à leur tour au sommet du mont Galgatan. Là, la mémoire leur revint, et ils comprirent qu'ils étaient la réincarnation des neuf premiers. Ils entreprirent de chercher d'autres personnes ayant leur Don lis en trouvèrent suffisamment pour forger d'autres armes

En l'espace d'une poignée de siècles, le Mal fut vaincu, en grande partie grâce à eux. C'est à cette époque que les neuf héros originels prirent le nom collectif de «Galgatan», et s'établirent comme armuriers. Laissant la gestion de la boutique aux Folochmuz, une espèce d'indigènes nains, ils choisirent de tromper l'ennui en devenant «mercenaires» au service du Bien... Oue faire d'autre, quand on est une arme? A l'époque, les armes vivantes étaient une vingtaine. De génération en génération, d'autres individus disposant du Don se révélèrent et furent forgés. La réputation de Galgatan s'étendit, d'abord à la région, puis à l'ensemble du monde connu

Il y a deux mille ans, un sorcier au service des Forges découvrit comment ouvrir des portes vers d'autres mondes. Certains étaient peuplés d'Humains, d'autres de créatures très différentes... mais dans tous le Mal devait être combattu, et justement le Don existait chez eux.

Aujourd'hui, Galgatan est à l'apogée de son pouvoir. Les Vifs-horions sont présents dans tous les royaumes du monde connu, et au-



La forge est installée dans une chaîne de vieilles montagnes, dont les formes évoquent le massif Central L'accès n'est pas aisé. Il y a quelques cols difficiles à franchir et, en hiver, la route est souvent impraticable. Le mont Galgatan culmine à près de 1000 mètres, couronné par l'imposante masse du Hall du Commerce. Le volcan émet par endroits d'impressionnants panaches de fumée, dissimulant partiellement les bâtiments.

Les alentours

Les pentes de la montagne sont nues et arides. Mais la vallée abritent trois villages : Eras, Yren et Jazëp, Galgatan étant leur suzerain, ils fournissent les Forges en vivres. En contrepartie, les gens des Forges sont censés protéger les villageois contre les pillards, les loups et autres gobelms. Dans la mesure où les dernières alertes remontent à une centaine d'années, personne ne sait si cette protection seralt encore effective.

A une vingtaine de kilomètres à l'ouest se trouve la cité naine de Xomburri. C'est une importante communauté minière, qui fait l'essentiel de ses affaires avec les Forges. A la belle saison, on croise des charrettes chargées de lingots de fer (et, plus rarement, des chariots très protégés, pleins d'or et d'argent).

Variations

Les Forges sont conçues pour être installées aux confins de n'importe quel monde médiéval-fantastique Quelques suggestions

- Pour les Royaumes oubliés · N importe quelle chaîne de montagnes volcaniquelointaine et mal connue. L'Épine dorsale du monde pourrait faite l'affaite, tout comme les plas con-
- Pour Warhammer Quelque part aux confins des Principautés frontalières, ottalles pas très loin des steppes des gobelins
- Pour Elric Sur le continent occidental dans les montagnes de Djarkhor L'entité connue aujourd'huissous le nouv de Galgatan taisait partie des Melabone no originels ceux qui adoraient la Balance,

Le Hall du Commerce

Les visiteurs sont autorisés à pénétrer au rezde-chaussée de ce bâtiment et nulle part ailleurs. Cette gigantesque structure de pierre sombre, où un immeuble de dix étages tiendrait à l'aise, est surmontée d'un dôme immense percé de part et d'autre par deux verrières. Ce toit est très renommé et certains architectes font le voyage uniquement pour l'étudier. On y accède par une rampe qui monte en pente douce.

- Où loger? La plupart des acheteurs dorment à même le sol du Hall, qui est toujours encombré de campements de fortune. Les riches marchands ont la possibilité de prendre une «chambre». Ce terme désigne un trou dans le mur, juste assez grand pour une paillasse et un petit coffre. Les plus chères sont un peu plus spacieuses et ont une fenêtre qui donne sur l'extérieur, mais elles sont hors de portée de la bourse de l'aventurier moven.
- Où manger? Chaque campement fait sa propre cuisine. Les Folochmuz, qui ne perdent jamais le nord, vendent du bois et des provisions. Certains se sont établis « restaurateurs », et proposent brochettes et beignets à des prix fort raisonnables.
- Distractions. Elles sont rares, voire inexistantes. On spécule sur la date de la prochai-

LA TOUR MEPARTERENTS DE GALGATAN APPARTEMENTS LA COLONNE SHANTANTE DET VILLEHORION APPARTEMENTS DES SORCIERS-FORGERONS GARE DESSERVANT LE HALL DU COMMERCE LA TOUR APPARTEMENTS DES FORGERONS APPARTEMENTS DES GLIENTS DE MARQUE Carrie No. LES TERRIERS FOLDGHMUZ LES PORTES DIMENSIONNELLES PREMIER SOUS-SOL ATELIERS DES FORGERONS ET DES SORCIERS FORGERONS DEUKIEME sous-sou LA GARE ET SES DEUX TRAINS TROISIEME รุดบร-ธดเ LES PLATES-FORMES

ne vente (on ne sait jamais à l'avance quand elles ont lieu), on se raconte des histoires sur les Forges et, dans l'ensemble, on s'ennuie. Des rixes éclatent régulièrement. En général, il se trouve toujours des gens pour séparer les belligérants. Le règiement du Hall est fort clair : toute bagarre «importante» retarde l'ouverture de la vente d'une semaine. Un coup de gong signale la sanction...

- La Colonne chantante Le Hall est traversé par une gigantesque colonne métallique et bourdonnante, installée en oblique. Partant de la base du mur est, elle rentre dans le mur ouest non loin de la verrière.
- Les couloirs et les passages de service. La rampe d'accès au dôme dessert quantité de tunnels et d'escaliers qui quadrillent l'épaisseur du mur du Hall Ils servent surtout aux Folochmuz, mais les autres occupants des Forges les empruntent régulièrement.

Les activités commerciales

- Le marché aux armes se tient environ une fois par mois. Lorsque le conseil des forgerons estime que le Hall est assez plein, il fait installer des étals, et procède, en un ou deux jours, à une gigantesque foire aux armes.
- La vente d'armes aux grands de ce monde obéit à une étiquette plus raffinée. Les clients sont logés dans des appartements somptueux, dans la tour On les fait peu attendre, et les négociations portent sur des sommes qui donneraient le vertige à la plupart des marchands du Hall. Au fil des siècles, Galgatan a réalisé la moitié des armes de cérémonie des souverains de ce continent.
- Enfin, la vente de Vifs-horions est une pratique rare. La plupart du temps, le chent potentiel se déplace en personne, mais ce n'est pas indispensable. On a vu des ambassadors se déplacer pour leur remettre (dans ce cas, le lien se met automatiquement en place).

La tour

La tour qui flanque le Hall du Commerce est divisée en sept sections. Les quatre premiers étages sont consacrés au fonctionnement quotidien des Forges (magasins, cuisines, etc.). Ils grouillent littéralement de Folochmuz. Les trois niveaux suivants servent à loger les hôtes de marque (essentiellement, les acheteurs potentiels de Vifs-horions). Ensuite viennent trois étages réservés aux forgerons. Le sommet, desservi par la gare et l'ascenseur à vapeur (la Colonne chantante) compte deux étages pour les sorciers-forgerons et trois pour les Vifs-horions. Les quatre derniers étage, sous le dôme doré, sont le domaine de Galgatan.

Les sous-sols

Ils sont accessibles à partir de la tour, et par l'ascenseur. Ils comportent trois niveaux.

• Premier sous-sol. Les escaliers qui descendent sont fermés par de lourdes portes de fer, renforcées magiquement. C'est une suite de pièces identiques, qui débouchent les unes dans les autres. A l'exception d'une poignée de

PN.J ZYV TORSI, MARCHAND D'ARMES

Izyv vient d'un royaume méridional, qui a un petit problème avec des tribus barbares installées sur sa frontière sud. Grâce à des gens comme Izyv, ce petit problème va rapidement dégénérer. Les barbares ont de l'or et des pierres précieuses, Torsi a donc entrepris de leur vendre des armes. Galgatan est un fournisseur coûteux, mais comme les barbares n'ont pas une notion très exacte de la valeur des «jolis cailloux brillants», Torsi s'y retrouve... Il est grand, séduisant et toujours de bonne humeur, sauf lorsqu'il est question de faire des affaires. Là, il devient impitoyable.

symboles incompréhensibles sur certains murs, il n'y a aucun moyen de se repérer. C'est le complexe de portes dimensionnelles qui permet aux Forges de communiquer avec d'autres plans Les portes sont fermées, sauf lorsque Galgatan envoie des ambassadors prospecter un nouveau monde.

- Deuxième sous-sol, L'ascenseur débouche dans une sorte de petite gare, au cœur d'un gigantesque réseau de cavernes, qui traverse tout le volcan. Deux lignes de « train » à vapeur sillonnent ce niveau. La première conduit à une suite de cavernes où s'affairent les forgerons qui produisent les armes normales, et les sorciers-forgerons qui forgent les armes magiques. La seconde descend plus profondément, jusqu'à ce que la plupart des habitants appellent « l'étage interdit ».
- Troisième sous-sol C'est à ce niveau qu'a lieu la dernière phase de transformation des Vifs-horions : aiguisage du fil des lames, façonnage de la garde (voir plus loin). Des platesformes métalliques émergent de la lave omniprésente. Il fait très chaud, le métal est brûlant et, de temps en temps, toute la structure se met à vibrer. Par endroits, l'air devient toxique. Ailleurs, des plates-formes ont basculé dans la roche en fusion. La lave est le domaine du Colosse, un Vif-horion aux proportions



Les Folochmuz

Ces petites créatures sont partout, du Hall du Commerce aux appartements des hôtes de marque en passant par les forges proprement dites. Sans elles, les Forges auraient périclité depuis longtemps. Elles ne remplissent aucun rôle vital, mais se chargent de toutes les tâches sans intérêt, qui exigent peu d'intelligence (individuellement, ils sont plus faibles qu'un homme, mais ils travaillent beaucoup mieux en équipe). Ils balayent, actionnent les soufflets de forges, réparent, entretiennent, font la cuisine... Ils travaillent vite et

Les trains à vapeur

Ascenseurs et trains circulent dans des tubes métalliques rectilignes (sauf une section, 🗥 👫 sur le flanc extérieur du Hall, qui est à ciel ouvegt mais protégé par un champ de force, qui conserve la pression). En fâit, il n y a pas de différence entre les deux, en dehors du sens dans lequel ils circulent. La gare et les trois terminus sont équipés d'une énorme machine à vapeur. Les passagers prennent place dans une capsule à «ix place» lls s'attachent, et attendent. En une minute environ la machine accumule assez de vapeur pour propulser la capsule vers sa destination. Le fiernage est assuré par un système d'érgots installé a l'inténeur du tube, qui se déploie un peu avant l'entre en gare Les accidents sont nares. Tout ce bricolage est fœuvre d'un archite, te venu d'une ville nommée Calvani On lui doit également le dôme et sés vertières. Il est pep uni pour son universily a cinq siè, les Heurensement avant de partir, il avant appris à quelques folochmuz (plus intelligents que les autres) à entretenir les machines et les tubes. Leurs descendants les Techniciens forment une caste à part dans la société folo, hmuz Lesa Livre sacre (les notes de l'architecte) contient d'autres secrets nommés chauffage central et ballon du geable sur lesquels ils travaillent à leurs moments penlus

bien. Voilà pour leurs bons côtés. Pris individuellement, ils sont läches, menteurs et plutôt idiots. Ceux qui travaillent sont généralement sérieux, mais il existe une importante minorité d'irresponsables complets (généralement serviables, mais désespérément incompétents). Cela dit, il est rare qu'on puisse les prendre «individuellement». Ils se déplacent en groupes d'une dizaine d'individus. Ils résident sous la tour, dans deux niveaux de terriers touffus.

Pour des raisons inconnues, Galgatan éprouve une certaine affection pour ces petits monstres braillards.

Les apprentis et les forgerons

Les forges fabriquent énormément d'armes, et emploient donc de nombreux forgerons (dépourvus de pouvoir). Leurs logements et leurs ateliers, sans être somptueux, sont très confortables, et leur salaire est de loin supérieur à ce qu'ils toucheraient s'ils étaient à

SKIRRIK, FOLOCHMUZ

Petit et pratiquement sphérique, avec deux paires de jambes qui soutiennent un corps contrefait, Skirrik est un Folochmuz representatif. Comme ses parents avant lui, il vend des beignets dans le Hall du Commerce, ne sait rien de ce qui se passe dans la forge, mais n'hésite pas à improviser des mensonges extravagants s'il sent que cela peut faire plaisir aux gens qui l'interrogent.



leur compte. La plupart se méfie des sorciersforgerons ou les envient.

Les sorciers-forgerons

On range sous ce terme une poignée de magiciens et pas mal de forgerons venus d'autres coins du multivers pour étudier l'art de la forge avec Galgatan. Certains sont tout à fait humains, d'autres ressemblent à des démons, d'autres encore sont des masses de chair informe qui modèlent le métal par la seule force de leur esprit. Ils restent deux ou trois ans, puis repartent en ayant tout appris du travail du métal, et surtout comment identifier les Vifs-horions de leur plan, comment les instruire, les forger. Dans leurs mondes respectifs, ils sont très puissants, mais ici ils évitent d'utiliser leur grands pouvoirs car d'un monde à l'autre, les effets des enchantements varient de manière spectaculaire, et souvent désastreuse

MAÎTRE JIANNI, FORGERON

Jianni fabrique les meilleures épées du monde, et a pris soin de le faire savoir à gui voulait l'entendre. Il y a vingt ans, alors qu'il était déjà un maître reconnu, il a cété contacté par un ambassador, et invité à s'installer aux Forges. Il y dispose de son pròpre atelier, et il fait figurer son poinçon à côté de celui de Galgatan. Jianni dirige une demi-douzaine de forgerons et deux fois autant d'apprentis d'une main de fer, mais il trempe toujours lui-même les armes qu'ils façonnent.

Sans détester les sorciers-forgerons, il éprouve à leur égard une certaine condescendance (il les surnomme sèchement «les tricheurs»). Quant aux Vifs-horions, il ne sait pas trop quoi en penser. En fait, il évite de trop y réfléchir...

Chacun dispose d'un vaste atelier. Galgatan leur fournit des apprentis et les laisse forger à leur guise, mais il suit leur travail et sait prodiguer conseils et encouragements. Ils façonnent les armes magiques, mais la plupart en profitent pour fabriquer un « chef-d'œuvre ».

Les Vifs-horions

Les Vifs-horions partagent leur temps entre leurs appartements de la tour et le monde souterrain où ils apprennent à forger leurs semblables Actuellement, il y en a une centaine en « vie ». Toutefois, entre ceux qui sont sous forme d'armes et ceux qui sont en train de se réincarner, il en reste rarement plus d'une vingtaine aux Forges.

Il leur arrive de recevoir des visiteurs (tant qu'ils ne sont pas transformés). La perspective de perdre, à relativement brève échéance, le contrôle de leur corps, les incite à vivre plemement leur

vie. Dans la tour, il y a un harem, des salles de banquet et des bibliothèques...

Sous forme d'armes, les Vifs-horions sont plus ou moins puissants selon le nombre d'incarnations qu'ils ont vécues. Ce n'est pas le cas sous forme humaine, et ils ne se sont pas donnés la peine de former une hiérarchie. Après tout, ils font partie d'un petit groupe exceptionnel...

Oups...

De temps à autre, le processus de transformation produit une arme «ratée», qui n'a que des défauts. C'est souvent le cas chez les Vifshorions jeunes, et chez ceux qui ont une très forte personnalité. Dans ce cas, il n'y a rien à faire: le porteur est condamné à conserver l'arme jusqu'à sa mort (qui, lorsque l'arme est vraiment défectueuse, tarde rarement). «Conserver» ne veut pas dire utiliser. Même si elle est accrochée à un clou dans la cave de son propriétaire, celui-ci est toujours considéré comme son maître

Assuré contre le vol

L'ennui, avec le métier de héros, c'est qu'il arrive qu'on prenne des coups, qu'on soit lassé pour mort sur le champ de bataille, et qu'on soit dépouillé de ses armes. Si cela arrive au porteur d'un VIf-horion, il n'a aucun souci à se faire: son arme lui reviendra toujours. Un VIf-horion porté par un individu auquel il n'est pas lié redevient une arme sans pouvoirs... à un détail près: les événements s'arrangeront de manière à ce qu'elle revienne « par hasard » à son légitime propriétaire.

Le Colosse

Le Colosse est un Vif-horion en pleine métamorphose. La question qui préoccupe Galgatan depuis trois siècles est « en quoi est-il en train de se transformer »,

A l'heure actuelle, le Colosse mesure quatre mètres de haut, a une peau métallique assez résistante pour qu'il barbote dans la lave sans

PNJ AZIR MARAKAL, HACHE EN DEVENIR

Azir en est à sa cinquième incarnation, et le processus commence à le lasser. Il passe plus de temps enfermé dans ses appartements, ou à arpenter incognito le Hall du Commerce, qu'à la forge. Sa métamorphose commence tout juste, et il estime avoir encore une trentaine d'années devant lui. Il joue avec l'idée de s'enfuir, sans se faire d'illusions: il sait que tôt ou tard, dans cette vie ou dans la suivante, il retombera sur Galgatan.

Il a une douzaine d'explications à son état, à l'existence des Vifs-horions. Il prête à Galgatan au moins autant de plans pour devenir maître du monde. Il se trompe, mais il est convaincant...

en souffrir, est capable de porter des dizaines de tonnes comme s'il s'agissait d'un oreiller de plumes. Il ne ressemble à aucun de ses congénères, et affirme qu'il ne sera pas « prêt» avant un ou deux siècles.

Il a élu domicile au 3e sous-sol, et se consacre aux réparations des viaducs et des passerelles métalliques qui s'y trouvent. On le voit parfois soutenir un échafaudage branlant, pendant qu'une horde de Folochmuz s'activent au-dessus de lui, boulonnant de nouvelles traverses. Il lui arrive également de faire le service de sécurité lorsqu'une créature venue d'un autre monde emprunte les portes sans autorisation. En une ou deux occasions, il a exterminé des monstres qui rôdaient autour des villages.

Ses «petites particularités» ne l'empêchent pas d'être un aimable compagnon. Il est toujours en compagnie d'Uzzuk, un Folochmuz un peu plus brillant que la moyenne, qui lui sert de poisson-pilote (et qui semble immunisé à la chaleur...).

Galgatan

Le maître des lieux est une immense armure noire, qui arpente d'un pas lourd les couloirs de la forge. Il monte rarement à la surface, ne met presque jamais les pieds dans ses appartements de la tour, et va encore moins au Hall du Commerce.

En parler au singulier est d'ailleurs un abus de langage Galgatan est une créature communautaire dont les différentes pièces cohabitent tant bien que mal. Depuis cinq mille ans qu'elles vivent ensemble, elles en arrivent à ne plus pouvoir se supporter. Elles ont un objectif commun qui les unit, mais cela ne suffit pas toujours à éviter les disputes

Pour l'instant, Galgatan travaille à :

• Éviter le retour du Mal. Il y veille depuis des millénaires Il faut renforcer une protection ici, vaincre un général orque ambitieux là, démanteler un culte du Chaos ailleurs. Au milieu de toutes les opérations «normales» (autrement dit, motivées par l'appât du gain), ces quelques interventions passent inaperçues.



Orgoch Vrlat, hk un sorcier-forgeron venu de loin

● Se trouver un successeur. Depuis mille ans, Galgatan surveille de près les progrès des autres Vifs-horions. A terme, il espère en trouver un (ou plusieurs) qui soient aussi puissants que lui. Il lui transmettra ses responsabilités, et s'attellera à la réalisation de son objectif n°3.

• Mourir. Que ce soit disparaître une fois pour toutes ou, si possible, en vivant une dernière vie en tant qu'humains «de base», peu importe! Galgatan sait qu'il a fait son temps, et ne rêve plus que de l'oubli. Hélas, cet objectif est une quête en soi. Galgatan a essayé une multitude de rituels magiques plus biscornus les uns que les autres, sans succès: il renaît toujours. Sa dernière idée est de faire fabriquer par les sorciers-forgerons l'arme qui le tuera. Jusqu'ici, aucun d'eux n'a réussi à «tuer» pour de bon un Vif-horion (le forgeron qui y parviendrait serait exécuté sur le champ; le secret de la mort des Vifs-horions ne devant pas se répandre).

Galgatan se montre rarement aux clients. Lorsque cela arrive, c'est généralement Arag, le casque, qui tient les commandes. Il parle d'une voix profonde, et il émane de lui une aura sinistre. Voral, le plastron, est beaucoup

CINJ
OLAF MAINPUISSANTE,
SORGIER-FORGERON

Ce gros homme roux a un torse comme une barriqué et des mains comme des battoirs. Il parle la langue commune avecun épouvantable accent nordique, tyrañnise ses gens et détient le titre du plus gros buyeur de bière de la tour nord (c'est la première fois en un siècle que cette distinction enviée revient à un Humain, d'habitude, c'est un Folochmuz qui l'emporte). Il est convaincu d'être au paradis des dieux du Métal et considère Galgatan comme l'un de leurs avatars. Il regorge d'informations et d'anecdotes sur son monde d'origine, où son peuple est en train d'explorer un vaste et mystérieux Continent.

plus aimable. De tous, c'est le moins pressé de mourir Saraj, l'avant-bras gauche, était une femme Lorsqu'elle contrôle l'armure, elle s'exprime d'une voix féminine, et ses manières sont plus gracieuses. Ogo, le bras gauche, a toujours aimé le sang, les batailles et la violence Encore aujourd'hui, lorsqu'il est dominant, Galgatan devient dangereux. Lilk, l'épée, est son principal adversaire. Elle est écœurée par la violence, et refuse obstinément de sortir de son fourreau, à moins que ce ne soit réellement nécessaire. Les deux jambes, la

dossière et les épaulières sont plus calmes, et se donnent rarement la peine de diriger leurs compagnons. Tous ces morceaux disposent de leurs propres pouvoirs, qui s'appliquent à l'ensemble de l'armure. Certains sont anodins (Lilk fait des étincelles lorsqu'elle combat. C'est joli, sans plus), d'autres impressionnants (Ogo peut broyer à distance le cœur de ses adversaires). A raison d'une demi-douzaine de pouvoirs par élément, l'ensemble est de taille à affronter n'importe quoi



On joue avec, pardi! En dehors de leur fonction évidente (fournir des Vifs-horions aux aventuriers), les Forges peuvent donner du travail aux aventuriers.

• Le Don. Tous les enfants doués ne sont pas trouvés par les ambassadors. Et tous ceux qu'ils trouvent ne sont pas désireux d'aller finir leurs jours dans une forge lugubre au sommet d'un volcan. Vous avez deux possibilités : - Les personnages sont engagés par une famille éplorée pour récupérer leur fille « enlevée par l'affreux étranger qui voulait la faire travailler dans une mine... ou dans un truc comme ça». Après une longue poursuite, les PJ arrivent aux Forges, parviennent à s'infiltrer dans les étages supérieurs de la tour... et se rendent compte que la jeune fille a déjà recouvré la mémoire, et qu'elle ne veut absolument pas partir. Reste à l'enlever... ou à rentrer bredouille

 Les personnages croisent la route d'un ambassador. Celui-ci sent que l'un d'eux a le Don (une capacité que tous les ambassadors n'ont pas). Selon le personnage, il lui présentera la situation de plusieurs manières : exposition franche et honnête de la situation, contrat pour protéger la Forge, enlèvement. . Une fois sur place, le personnage est séparé de ses compagnons et (poliment) séquestré parmi les autres Vifs-horions. C'est sa première vie, il n'a pas de souvenirs à retrouver, et Galgatan entreprend lui-même d'accélérer sa conversion. Combien de temps résistera-t-il avant d'être changé en hallebarde? Si ses amis obtiennent (plus ou moins subtilement) sa libération, il pourra vivre sa vie tranquillement. Loin des Forges, il ne court aucun risque

 Le retour du Mal. Après quelques milliers d'années de tranquillité relative, le Mal s'apprête à revenir s'emparer du monde. Ce gen-

Les Vifs-horions leur(s) vie(s), leur œuvre

Dans une certaine mesure, les Viss-horions sont immortels. Nés humains, ils étudient à la forge pendant de longues années, avant de subir la transformation qui fera d'eux des armes vivantes. Une fois forgés, ils sont liés à un propriétaire. Tant que celui-ci vit, ils restent prisonniers de leur corps de métal et de bois (C'est pour cette raison que Calgatan ne vend pas ces armes aux non-Humains à la vie longue.)

A l'instant où le porteur meurt, l'âme du Vif-honon se réincaine dans un foetus (généralement dans un tayon d'une vingtaine de kilomètres autour de l'arme) L'enfant naît et grandit tout à fait normalement, Calgatan sent la réincamation et, au bout de cinq à dix ans, envoie un ambassador dans la région Celui-ci est porteur d'objets ayant appartenu au Vif-horion au cours de sa précédente incamanon. humaine II les présente à tous les enfants de la région. Celui qui les reconnaît tous est le bon; et il ne reste plus qu'à convaincre ses parents qu'il est voué à faire une belle carrière de forgeron. Les erreurs sont rares, Au pire, l'ambassador revient avec un bambin tout à fait normal, et dépourvu du Don L'enfant est immédiatement rendu à ses parents et les recherches reprennent

Une fois à la Forge, l'enfant met un an ou deux à tetrouver tous ses souvenirs et son ancienne personnalité. Il ne lui reste plus qu'à se préparer à être forgé et cette fois, il deviendra une arme plus puissante La métamorphose est lente. et s'étend parfois sur des décennies. La peau 🧩 du Vif-horion devient dure et prend des nuant es métalliques, sa pilosité dispataît, ses mants se changent en lames. Il finit par perdre toute mobil to et par devenir très dense La phase finale a hen au 3e sous-sol ou ses collègues achévent de finger sa forme définitive. Le processus n'est midoidoueux ni désagréable, et les vieux Vifs-horton-évoquent l'extase du changement avec nostal pe La Forge dispose d'un éxcellent reseau d'espr me qui couvre l'essentiel du monde Les cuses qui secouent les royaumes y sont analysées. les avancées du Mal décortiquées avec soin, de manière à ce que Galgatan sache les besoins de chacun et décide en toute connaissance de cause de qui peut bénéficier de l'aide d'un Vif-homon En fonction de quoi, il décide quelle arme appareiller à quel demandeur. Chaque Vistorion est au maly du et le lien qui l'unit au propriétaire est tre-fort Autant formet des couples qui s'entendent On a vu des Vifs-horions refuser de servir un prince qui avait la mauvaise habitude de tuer ses épouses, ou acceptet de servir une capale parce qu'il prend soin de ses armés

Non!

Certains aventuriers mauront de cesse de vouloir désosser Galgatan et de se répartir les morceaux de la ne marche pas, et pour une taison bien simple chaque élément de l'armure est lié à tous les autre-Autrement dit, elle ne fonctionne que lorsqu'èlle est complète, et toujours de manière autonome. Dans la mesure où personne ne sait brisen le lien qui unit un Vithorion à son porteur (dans ce cas les autres parties de l'armure). Galgatan est pratiquement auxestruct, ble

CASUS BELIT



Pour AD&D

Sorcier-forgeron

C'est en général un Humain avec 17 en Intelligence et 17 en Force, ayant accès à deux classes : Guerrier (3 à 5° niveau) et Enchanteur (3 à 5° niveau). Il possède une version simplifiée et amoindrie du sort Enchanteir un objet, qui se lance au 3° niveau, ne concerne que les armes et les armures, et nécessite la présence d'une forge et d'un volcan à proximité

Armes

Les armes normales ont +1 au toucher (25 % d'entre elles), +1 aux dégâts (70 %) ou les deux (5 %). Les armures et les boucliers ne sont pas plus efficaces mais plus légers (10 à 20 % du poids) et plus solides.

Les armes magiques ne sont jamais que des modèles +1, sans autre particularité qu'une belle facture.

Folochmuz

Prendre les mêmes caractéristiques que les gobelins (BM p. 124)

Le Colosse

En dehors de la taille, prendre les caractéristiques des Géants du feu (BM p. 111). En résumé : DV ; 15, CA: –1, TACO: 5, résistant au feu.

re de chose, ca va et ca vient... Il se trouve que, tout à fait par hasard, les PJ sont dans la région où il mènera sa première offensive, et qu'ils sont ce qu'il y a de plus héroïque à des lieues à la ronde. Ils sont contactés par un « marchand» qui leur propose une « arme magique» à un prix défiant toute concurrence (en réalité un ambassador déguisé). Une fois en possession d'un Vif-horion chacun, ils découvriront que leurs nouveaux jouets ont une idée bien précise de ce qu'il faut faire, et qu'ils ne sont pas disposés à se laisser diriger par «leurs» humains. Sauver le monde, c'est déjà difficile. Mais si en plus, il faut le faire sous un flot de quolibets émis par une masse d'armes caractérielle, cela devient franchement pénible! Les forces du Mal ont eu des siècles pour étudier

les Vifs-horions Elies savent donc qu'une fois séparées de leurs porteurs, ces armes pas comme les autres n'ont plus aucun pouvoir. Autrement dit, le mot d'ordre des monstres est : visez la tête, si possible avec des armes à distance.

• Les Vifs-horions. Supposons que les PJ doivent priver de son Vif-horion l'un des rivaux de leur employeur. Ce dernier leur demande de conserver l'objet deux mois, le temps qu'il s'empare de la forteresse du héros. Les pauvres PJ vont devoir jouer contre le destin, qui s'ingénie à faire revenir l'arme entre les mains de son propriétaire. C'est faisable, mais il faut s'attendre à une véritable pluie de catastrophes!

Tristan Lhomme Dessins et maquettes: Frank Dion plans: Jean-Marie Noël

"Galgatan, exceptionnellement vêtu d'une cape d'apparat grenat sortit du tunnel, auréolé de visages grimaçants et rougeâtres Il n'en fallut pas plus pour faire s'enfuir dans le plus grand désordre la horde de kobolds égatée au deuxième sous-sol

Galgatan

Int: 20, Alignement: chaque partie de l'armure a un alignement différent, DV: 16, PV: 180, CA: -10, TACO -3 (il se bat avec une epée à deux mains +5), résistance magique: 50% plus toutes les protections propres aux morts-vivants. Chacune des huit parties de l'armure (donc pas l'épée, qui est Neutre) peut lancer, une fois par jour un

sort très puissant (Mots de pouvoir: Cécité, Étourdissement ou Mort; Symbole: Désespoir, Douleur ou Persuasion). Une fois réduit « en morceaux », les neuf parties de Galgatan sont considérées comme des artefacts pour qui voudrait les détruire, et sans autre pouvoir que de « persuader » leurs propriétaires d'en rassembler les morceaux (et donc de ressusciter Galgatan).

Pour BaSIC

Sorcier-forgeron moyen

FOR 17 INT 15 CON 15 POU 18 TAI 13 DEX 13 APP 10 PV 15

Bonus aux dommages : +1d6. Points d'énergie : 18

Compétences: Artisanat (forge) 80%, Alchimie 60%, Langue commune 50%.

Sortilèges: trois ou quatre, tous liés au travail du métal (ramollir le métal, le durcir lors de la trempe, enchanter la lame).

Armes

Vous pouvez considérer qu'une arme normale produite par les Forges de Galgatan est, au choix:

— plus légère (+10% aux chances de toucher);

— plus solide (elle ne se brisera jamais, même en

cas d'échec critique);

- plus tranchante (+1 aux dommages).

Certaines armes exceptionnelles cumulent ces trois qualités (celles de Jianni, notamment).

Les créations des sorciers-forgerons, quant à elles, sont toujours légèrement magiques. Elles n'ont jamais besoin d'être affûtées et ne rouillent pas. Certaines ont d'autres propriétés, mais il s'agit toujours d'avantages relativement peu importants (Galgatan ne les encourage pas à faire de la concurrence aux Vifs-horions).

Folochmuz

FOR 9 INT 8
CON 17 POU 10
TAI 8 DEX 11
APP 7 PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Armes: Ustensiles ménagers 40%, 1d3

Compétences: Couiner 80 %, Faire le service 70 %, Hurler d'une voix stridente 55 %, Se mettre dans les jambes des aventuriers 100 %

Le Colosse

FOR 50 INT 14 CON 50 POU 20 TAI 30 DEX 10 APP 3 PV 40

Bonus aux dommages: +4d6.

Armure: Sa peau métallique lui donne 6 points d'armure.

Armes: Poings 75%, 1d3 + 4d6.

Compétences: Chanter des chansons paillardes 70%, Faire peur 80%, Porter de lourdes charges 80%.

Galgatan

Partez du principe qu'il est invulnérable à tout ce que peuvent lui faire les personnages. S'ils doivent le vaincre, ce sera par la parole, pas par la violence

א בנהוו פהנופון בחבאהו פר הפונופון הייי יייופ וקקש בתכאבה בהנווה היייופ ויייופ וקקש הייי



à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

DE NOUVELLES AVENTURES AVEC CASUS BELLI





je m'abonne pour 1 an à Casus Belli - 11 numéros pour 294 francs seulement au lieu de 358 francs*, soit une économie immédiate de 64 francs et je recevrai en cadeau de bienvenue le fantastique jeu MYTHOS

Je choisis de régler par : 	• Cochez la case de votre choi
acarte bancaire expire le : ma	ois 📖 année 🔛
N°	
Date et signature obligatoires	

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON.

* prix de vente chez votre merchand de journaux

Offre valable jusqu'à fin 1997 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine Autres liaux de résidence nous consulter par téléphone au 01 48 48 47 08 ou 01 48 48 47 11 En application de l'article L 27 de la 101 du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant E es peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectrication auprès d'Excelsior Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ulterieurement



Cet été, à la GenCon, nos envoyés spéciaux ont cuisiné le tandem Margaret Weiss - Tracy Hickman pour tout savoir de la genèse de DragonLance, l'une des grandes réussites de TSR.

C.B.: Margaret Weiss, comment en êtes-vous venue à écrire de la fantasy et à travailler pour TSR?

M.W.: Après l'obtention de mon diplôme universitaire en littérature, j'ai longtemps écrit de tout et du n'importe quoi, du moment que cela payait les factures Mon premier livre est une biographie de Jesse James, le hors-la-loi. qui était originaire du même coin du Missouri que moi. Je travaillais pour une toute petite maison d'édition quand j'ai vu une annonce de TSR. Il se trouve que mon agent habitait Milwaukee et en allant lui rendre visite, j'en ai profité pour me présenter chez TSR qui m'a engagée pour travailler sur son nouveau projet : DragonLance. C'était en 1983. J'ai dû emprunter de l'argent à mes parents pour payer le déménagement. C'est en arrivant à TSR que j'ai rencontré Tracy. J'étais directrice de collection des romans et lui responsable des suppléments jeu de rôle; nous avons commencé à collaborer très étroitement. C'était la première fois qu'un univers était décliné simultanément en romans et en jeu de rôle. A l'époque, TSR recherchait un écrivain connu pour rédiger les romans DragonLance. Mais comme la société ne voulait pas mettre le prix pour s'assurer le concours d'un grand nom, elle n'a trouvé personne. Finalement, nous avons choisi un auteur inconnu parmi les six qui avaient soumis leur candidature. Mais ça s'est très mal passé: cette personne n'arrivait tout simplement pas à comprendre le concept de DragonLance.

C.B.: Tracy, d'où est venue l'idée de Dragon-Lance?

T.H.: A l'époque, en 1981, j'étais au chômage depuis six mois. Je n'avais plus les moyens d'acheter des chaussures à mes enfants quand TSR m'a proposé un job J'ai mis toutes les affaires de ma famille dans un camion et en route pour l'Est! A l'époque j'habitais l'Utah, et durant le long voyage jusqu'à Lake Geneva je me demandais ce que je pouvais bien apporter de neuf à la société qui venait de m'engager. C'est à ce moment-là, en traversant les plaines du middle-west, que m'est venue



l'idée d'un monde où l'on chevaucherait les dragons. Au début je comptais développer l'idée sur trois suppléments, ce qui était déjà beaucoup pour l'époque. En même temps, une étude marketing de TSR concluait qu'il était nécessaire de faire des histoires avec des dragons. Pour les donjons, ça allait bien comme ca... (rires). On voulait faire douze modules, un par type de dragon. L'idée était de conserver une trame narrative d'aventure en aventure et de publier des romans basés sur l'histoire, toutes choses novatrices à l'époque. C'est à ce moment que Margaret est entrée en piste. M.W.: Oui. Comme je le disais tout à l'heure, on avait des problèmes avec l'auteur choisi pour écrire les romans. Il ne comprenait rien au monde, aux Kenders... On avait un planning très serré et on ne pouvait se permettre de perdre du temps. En plus, TSR avait à ce moment-là des difficultés financières, des amis s'étaient fait virer, et on croyait vraiment qu'aboutir le projet pouvait aider la société Comme Tracy et moi nous nous étions tellement investi dans DragonLance, nous avons proposé à Jean Black, qui supervisait le projet, d'écrire les romans nous-mêmes Nous nous sommes enfermés ensemble. Tracy et moi. tout un week-end et nous avons écrit le prologue et les cinq premiers chapitres. Le lundi matin, nous avons remis le manuscrit à Jean; nous avons passé la matinée sur des charbons ardents. Finalement, elle est sortie de son bureau et a juste dit 'Woaw! (rires). C'est comme ça qu'on s'est retrouvés à écri-

C'est comme ça qu'on s'est retrouvés à écrire le roman. Comme ni Tracy ni moi ne pouvions nous permettre de démissionner, et que
nous n'avions que trois mois pour finir le
manuscrit, on travaillait le jour et on écrivait
la nuit et les week-ends. Cela se passait au
printemps 84. Comme j'étais la directrice de
collection, en plus d'écrire le roman je devais
le relire pour les corrections! Mais ça a vraiment été un grand moment. Le roman est paru
en septembre et a tout de suite eu énormément de succès parmi les joueurs, mais inexplicablement, il n'était pas dans les grandes
librairies. Les gens nous téléphonaient et le

réclamaient. On s'est aperçu que Random House, le distributeur, avait omis de l'inscrire à son catalogue... Finalement, le livre est apparu sur la liste des best-sellers en janvier C.B.: Vous allez retravailler pour TSR je crois T.H.: Oui et nous en sommes très heureux DragonLance c'est un peu notre famille, nos amis, et il nous a été difficile de les quitter. Le rachat de TSR par Wizards ouvre de nouvelles possibilités.

M.W.: Oui, nous sommes contents que Wizards ait repris TSR. Après tout Adkison est un vieux rôliste, il a joué à *DragonLance* et c'est un monde qui a une réelle signification pour lui. C'est une bonne chose

T.H.: Nous allons donc reprendre notre collaboration avec TSR sur *DragonLance*. Nous serons consultants, chargés de définir l'histoire générale et les lignes de produits. Nous avons beaucoup d'histoires merveilleuses et excitantes en tête, pour tout à la fois unifier et donner de nouvelles directions au monde de Krynn.

C.B.: Avez-vous joué à Fifth Age?

M.W.: J'y ai joué, oui.

T.H.: Pas moi car j'ai été très occupé ces derniers temps et je n'ai hélas pas eu l'occasion de jouer à quoi que ce soit. Mais nous aimons tous les deux beaucoup *Fifth Age* et nous pensons que c'est une bonne direction à suivre pour les jeux à venir.

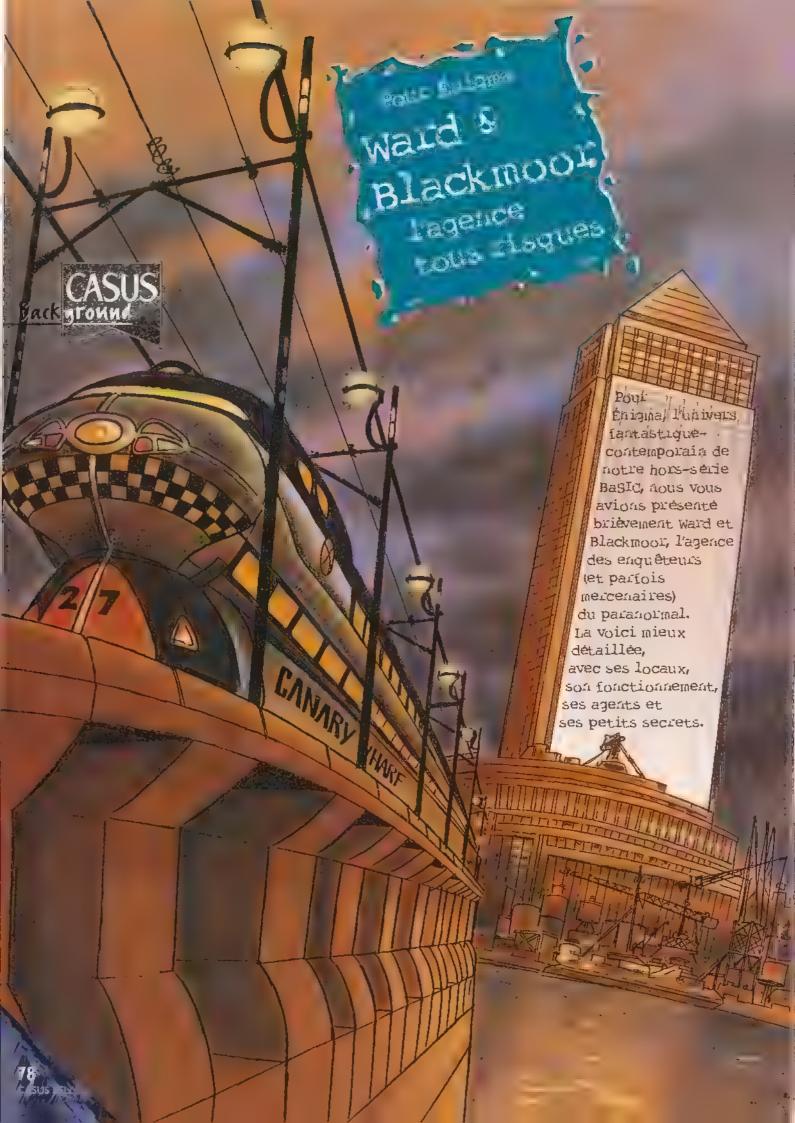
M.W.: Il y a un écart important, environ trente ans, entre les guerres du Chaos et le Cinquième Âge Nous allons proposer des aventures pour *AD&D* qui se dérouleront pendant les guerres du Chaos et qui permettront aux joueurs d'affronter les dieux, le Chaos et les chevaliers noirs de Takhisis. Nous avons aussi prévu une série de romans, qui ne seront pas écrits par nous, qui combleront le trou entre ces guerres et le Cinquième Âge. L'idée est d'amener les joueurs d'*AD&D* au système Saga.

Propos recueillis par Didier Guiserix, Tristan Lhomme et Pierre Rosenthal

SUS BELLIA



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.



SITE 1

Canary Wharf

L'étage qui n'existait pas

L'agence Ward & Blackmoor occupe le treizième étage de la tour Canary Wharf, qui se dresse sur les docks de Londres, un quartier très animé. L'immeuble est tout neuf et entièrement occupé par des bureaux.

Sans être réellement secrète, l'agence est au moins très discrète. N'y entre pas qui veut. Ses employés prennent l'ascenseur, qui ne comporte pas de bouton «13». Pour arriver, il faut utiliser une clé magnétique et composer un code secret à quatre chiffres, qui est changé tous les mois. Cette méthode, relativement sure, oblige les clients à attendre au rez-dechaussée qu'un employé vienne les chercher. Le grand monte-charge qui donne sur les parkings et l'embarcadère privé de la tour est moins fréquenté, mais il est d'un accès (un peu) plus facile. Bien entendu, un escalier de secours (s) dessert tous les étages, treizième y compris. Les portes qui y mènent ne peuvent s'ouvrir que de l'intérieur, et cela déclenche une sirène stridente.

Les lieux

- 1 En sortant des ascenseurs (a), le visiteur découvre une vaste zone de réception. Ameublement moderne, réceptionniste charmante, standardiste débordée...
- 2 La sécurité. Cette grande pièce est occupée en permanence par trois gardes, qui passent leur journée à s'ennuyer, et par trois autres qui s'usent les yeux sur des écrans reliés aux caméras de sécurité. Deux autres équipes les relayent régulièrement. Soit dit en passant, les branchements qui permettent à W&B de surveiller le hall de l'immeuble, le garage, le quai sur la Tamise et les locaux techniques sont parfaitement illégaux. Les gens de la sécurité de Canary Wharf (installée au 1st sous-sol) seraient furieux de découvrir qu'ils sont espionnés.

Ph.': Le., by (Wara, 22 ans, garde. Lenny mène une vie très ennuyeuse, et en a conscience. Il sait que l'agence s'occupe de problèmes de «sécurité» de haut vol, et aimerait bien, un jour, devenir un vrai agent. A cette fin, il a entrepris une campagne (qu'il croit subtile) pour se rendre sympathique auprès des «huiles». Cela fait de lui une vraie nuisance... Citation (à un agent): «Je vous ai amené un café, avec deux sucres, comme vous l'aimez. Au fait (long silence)... Vous pourriez dire un mot pour moi à sir George?»

3 - Les deux salles de briefing. Meublées à l'identique: une grande table, une dizaine de chaises, une estrade, un terminal d'ordinateur, une imprimante, un magnétoscope multistandard, une télévision. La plupart des missions partent de là...

4 et 4a - Les bureaux de Ward et Blackmoor Installés de part et d'autre du couloir, ils reflètent les personnalités de leurs occupants. Celui de Ward est austère, dépourvu d'objets personnels, et aménagé en fonction des besoins d'un aveugle: pas d'angles pointus, rangement strict, clavier d'ordinateur en braille...

Sir George a préféré un aménagement plus victorien, avec des fauteuils en cuir, une grande photo encadrée de Charles Fort (1), un bar remarquablement bien garni et un tas de souvenirs ramenés des quatre coins du monde. PW: Janet, secrétaire de ward. C'est une grande femme sèche, qui a la réputation d'avoir encore moins d'humour que son patron, et d'être un peu moins humaine que son ordinateur. En fait, le bruit court que tous les soirs en partant, Ward la débranche et la met sous une housse...

PN: Shirley, secrétaire de sir George. Elle a été choisie sur des critères très différents : elle est jeune, rousse et pleine de courbes. Elle aime bien flirter avec son patron (et avec les agents), tant que les intéressés savent où s'arrêter...

5 - La salle de conférence. Cette immense salle jouit d'une vue impressionnante sur la Tamise Une trentaine de personnes y tiendraient à l'aise. Elle n'est utilisée que lorsque les patrons veulent impressionner un client. 6 - La section administrative. Quinze bureaux identiques, assez vastes, mais dépourvus d'âme. Les employés «ordinaires» de W&B ont de nombreuses occupations. Les tâches administratives proprement dites prennent l'essentiel de leur temps, mais ils ont aussi des choses plus intéressantes à faire : préparer les voyages des agents, leur servir de contacts lorsqu'ils sont en mission... Ces employés sont sous la responsabilité de Charles Blackmoor, le fils de sir George, qui est aussi effacé que son père est expansif (et tout aussi génial que lui, dans un autre genre).

PN.': Osca. 'Alló Houston" Muldowaey, 55 ans, contrôle a de mission. Pour la plupart des agents, ce gros homme à la longue barbe poivre et sel est avant tout une voix désincarnée et rassurante, que l'on entend au téléphone et qui vous explique quoi faire en cas de problème. Citation: «Je comprends bien. Vous dites que cet homme-loup résiste à l'argent? Je crois qu'on a eu un cas comme ça en 89. Je cherche... Vous pouvez rappeler dans un quart d'heure?»

- 7 Les bureaux des agents. Ils sont plus spacieux que ceux des employés, et chaque agent peut personnaliser son espace de travail. De base, ils comportent tous un terminal d'ordinateur relié à la base de données, un autre (indépendant) pouvant accéder à Internet, une armoire à documents, une imprimante et des étagères.
- 8 La chambre forte. Elle renferme une impressionnante collection de «souvenirs»

(1) Charles Fort (1874 - 1932):
écrivain et chercheur américain, il a publié
plusieurs ouvrages répertoriant des faits
étranges mais authentiques, dont le «Livre
des damnés» (trouvable en bibliothèque).
Il est considéré comme le fondateur
de la parapsychologie moderne.

récupérés au fil des ans. Seuls Oscar, Ward, Blackmoor et le chef bibliothécaire connaissent la combinaison.

De average de la serie

9 - L'antenne médicale, le laboratoire (9a) et la morgue (9b) sont petits, mais parfaitement équipés. Le médecin, le chimiste et les deux infirmiers qui y travaillent font peu d'interventions de routine. En revanche, lorsqu'il faut autopsier un cadavre bizarre, ou analyser des composés chimiques inconnus sur Terre, ils sont tout à fait compétents... enfin, plus que les autorités civiles, en tout cas

PN.: "Doc" Gabriel Martinez, 36 ans. Ancien médecin légiste, c'est sir George qui l'a débauché en quittant Scotland Yard. Il est petit, maigre, flegmatique et fumeur de pipe Il manie volontiers l'humour à froid.

10 - Ces quatre lits d'hôpital sont réservés aux agents gravement blessés.

11 - La bibliothèque. Dix mille ouvrages anciens ou modernes, rédigés dans pratiquement toutes les langues, plus une imposante collection de films et de photos dans la vidéothèque (11a). Cette masse de documents est sous la responsabilité de cino bibliothécaires. Ce sont les employés les mieux payés de l'agence. Entre autres choses, ils s'occupent de tout rentrer dans la base de don-

PIU: Lai, Sassinusser, 55
alis, chef bibliothècaire. Grand et mince, portant le bouc Il s'intéresse
plus à ses livres qu'aux
agents, et c'est un occultiste amateur fort doué.
Citation: «Je sais que vous
en avez besoin. Mais
c'est une pièce unique,
et nous ne l'avons pas
encore scannée. Si vous
me la ramenez avec une
tache de café, comme la

Haute d'une trentaine d'étages a tour Canary Wharf est une veritable fourmilière A l'exception des voisins immédiats personne n'a jamais remarque d'animation suspecte au 13° étage Le 12º étage est occupé par les pureaux d'Alea House, un grand éditeur. Une centaine de personnes y travaillent, et il y a toujours énormément d'allées et yenues. Le 14 abrite la Commission de Planification du Grand Londres, un organisme public qui s'occupe de définir les grandes orientations prises par la ville en matière de transports en commun, d'adduction d'eau et autres domaines peu paipitants Son système informatique contient les plans d'a peu pres tout le sous-sol londonien et il est arrivé que des agents de W&B le piracent pour les besoins d'une affaire Les personnes qui travaillent à ces deux étages savent que le 13º est occupé mais ignorent par quoi. Les rumeurs ont d'une branche des services secrets a un bordel de luxe En guinze ans. personne n'a eu la curiosité d'aller verifier... après tout c'est beaucoup plus imusant de spéculer



Antenne médicale

Chambres de repose

Ha - Videotheque

12 - Documentation

13 - Archives

Salle informatique

5 - Pièces vides

17 - Secrétaire de Ward

7a - Secrétaire

18 - Bureau

des bibliothécaires

19 - Bureau

des informaticiens

20 Bureau

de Charles Blackmoor

La phipant des agents

minorité de médiums

de W&B viennent

de l'armée ou de

ia police, avec une

d'être contactés

ils subissent une

et autres psis. Avant

très complète. Pour

employé, la procédure

devenir un simple

Bien entendu, tout

le monde s'engage.

par contrat, à ne men

révéler des activités

est à peu près

la même

de l'agence

21 - Bureau

d'Oscar Muldowney

22 - Local technique

ferai faire la connaissance d'un ami à moi... le démon babylonien des furoncles!»

12 - La documentation. Une petite pièce qui renferme des atlas, des ouvrages de référence sur la plupart des pays du globe... Rien d'occulte, bien entendu.

13 - Les archives. Une très vaste pièce, dont environ un tiers est occupé par de la paperasse. Au rythme actuel, elle sera pleine vers 2010 .

14 - La salle informatique. Cette vaste salle blanche est le centre nerveux de l'agence, et elle

est très protégée. Les informaticiens sont quatre. Entre autres responsabilités (gestion du réseau interne), ils s'occupent de la maintenance des ordinateurs portables des agents et du matériel électronique de mission. Ils sont ieunes, très sûrs d'eux et largement ignorants des réalités du terrain.

15 - Les espaces vides. Comme leur nom l'indique. L'agence dispose de beaucoup de place pour s'agrandir, si le besoin s'en faisait sen-

16 - L'armurerie. Cette pièce renferme les armes et le matériel de mission de haute technologie. Seuls Ward,

M - Le monte-charge débouche sur un local technique totalement dépourvu d'intérêt. La grande porte métallique qui donne sur les locaux de l'agence est solidement verrouillée de l'intérieur.

Les alentours

• Le garage. La tour Canary Wharf comporte six sous-sols. Une grande partie du 6º est occupé par le garage de W&B. Il est divisé en trois zones : les boxes où agents et employés garent leurs voitures personnelles, ceux où est garée la flotte de véhicules appartenant à W&B, et un petit atelier de mécanique. Le maître des lieux se nomme Jacques Ybarerra. C'est un petit homme râblé, qui parle anglais avec un atroce accent quasi français (méridional, en fait) Il a deux mécanos sous ses ordres, Wili et Max. Il fait partie des personnes avec qui les agents ont tout intérêt à sympathiser : c'est lui qui attribue les véhicules, largement selon son humeur En effet, les quinze Ford Sierra de l'agence ne sont pas toutes équivalentes. Toutes sont on ne peut plus banales, et toutes sont équipées d'une CB, mais Jacques s'est amusé à gonfler le moteur de trois d'entre elles, leur permettant de dépasser allégrement les 200 km/h en cas de besoin. Et puis, il y a la «voiture hantée» Depuis une mission au pays de Galles, l'une des Ford se comporte de manière très bizarre. Elle a survécu à deux accidents qui auraient transformé n'importe quel autre véhicule en tas de ferraille, sans autre dommage qu'une carrosserie rayée. En contrepartie, elle fait de temps en temps des caprices bizarres (elle s'arrête net, ou bien les phares et le klaxon se bloquent). Jacques s'en est rendu compte il y a quelques semaines, et hésite à le signaler. Pour l'instant, il la réserve aux agents qui le traitent « comme un vulgaire garagiste» ou qui ont tendance à casser le matériel (voir l'encadré « En voiture ! »). • Le toit Il a brièvement hébergé un héliport, avant que la ville de Londres ne décide de couronner la tour d'une curieuse pyrami-

de de verre fumé, sous laquelle se trouve une

galerie d'observation et un restaurant de luxe (sir George y emmène les clients qu'il désire impressionner). Les agents s'y donnent parfois rendez-vous pour des discussions informelles, et l'appellent en riant «le temple de Nyarlathotep»

 Le quai, La tour Canary Wharf a les pieds dans l'eau de la Tamise, et possède son propre appontement, relié aux ascenseurs et au monte-charge W&B possède deux canots à moteur ultra rapides, ainsi qu'un bateau plus gros (une dizaine de mètres). C'est la méthode généralement utilisée pour faire entrer ou sortir des objets ou des personnes peu désireuses d'attirer l'attention : le quai est surveillé par les caméras de sécurité de la tour, mais il est peu fréquenté, et les caméras ne peuvent pas voir l'intérieur d'une caisse...

Les "pseudopodes"

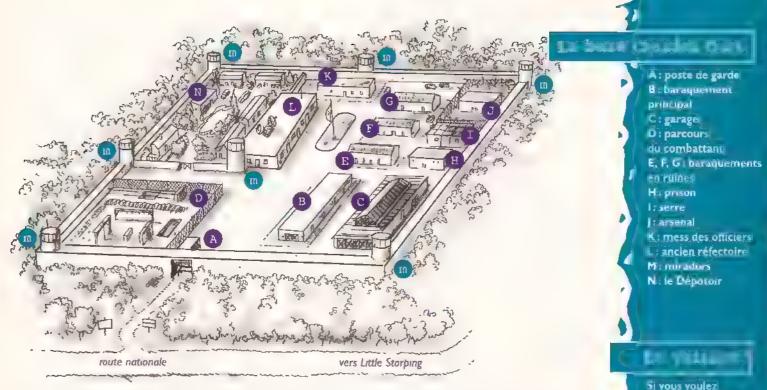
Ward & Blackmoor est en relations régulières avec deux entreprises.

 Harper & Lammer, détectives. Cette grosse agence, installée dans la banlieue nord de Londres, travaille occasionnellement avec W&B. Lorsque l'affaire est assez importante pour le justifier, les vingt détectives qui y travaillent font le «boulot préparatoire»: filatures, surveillances, écoutes téléphoniques (pas toujours légales, mais ils savent que sir George les couvre)... La plupart des agents de W&B se méfient de ces « cow-boys », et évitent autant que possible de travailler avec eux. C'est de toute façon assez rare, les missions entreprises par W&B se déroulant souvent à l'étranger.

L'agence est dirigée par Will Harper, un colosse chauve dont le nez a été cassé à plusieurs reprises. C'est un ancien marin que sir George a tiré de prison, à l'époque où il travaillait à Scotland Yard. Quant à «M. Lammer», il n'existe pas. Comme dit Harper: « Quand y a deux blazes sur la porte, c'est plus classe, » Sur la trentaine d'agents de W&B, quatre sont des anciens de Harper & Lammer

PNU: Clyde Fitzpatifick, détective. Cet ancien flic viré pour corruption est petit, gros, binoclard et coquet. C'est aussi un as de la filature et un cambrioleur émérite. Ward et Blackmoor l'intriguent depuis des années. A ses moments perdus, il lui arrive de suivre des agents, juste pour le plaisir de se constituer un petit dossier sur eux. Il en a aussi ouvert un sur l'agence proprement dite. Pour l'instant, c'est un hobby inoffensif, mais si quelqu'un venait à lui offrir une forte somme pour ses informations, il n'hésiterait pas à les vendre. Et le quelqu'un en question se retrouverait à même de faire beaucoup de mal... Citation; «Oh, ne vous énervez pas! On est dans le même camp, après tout, »

 Thorpe, Vandorgen & MacKinnock. Ces avocats de la City gèrent tous les aspects légaux des enquêtes de W&B. Autrement dit, on ne les voit que quand ça va mal, et que les agents se retrouvent derrière les barreaux, pour une raison ou une autre. Ils sont en



contact avec d'autres cabinets aux États-Unis et dans la plupart des pays d'Europe occidentale. Pour le reste du monde, ils sont en mesure de trouver des confrères en deux ou trois jours. Ils sont très doués, respectent scrupuleusement la légalité, et parviennent presque toujours à extraire les agents malchanceux des griffes de la police Leur seul échec notable. Ludwig Frazier, qui moisit dans une prison indonésienne depuis quatre ans, après avoir dynamité un temple «hanté». Un agent « grillé » auprès des autorités d'un pays n'y sera plus jamais renvoyé et, si possible, ne sera plus affecté qu'à des missions «tièdes» pendant un an ou deux. James MacKinnock est un vieil ami de sir George. Sans avoir jamais été confronté personnellement au surnaturel, ce gentleman vieillissant v croit de toutes ses forces. Ses deux associés sont plus sceptiques, et se demandent parfois si l'agence W&B est vraiment honorable.

PNU: Neil Vaughan, avocat. La trentaine, roux, sourire éclatant, volontiers tranchant, archicompétent, archisurmené. Citation: «Bon Vous avez brûlé cette maison, oui ou non? Non, non, non, ne m'expliquez pas pourquoi! Je ne veux surtout pas le savoir En revanche, il faut que je vous dise que si vous plaidez coupable, vous risquez de passer un paquet d'années en prison. Mon job est de vous les éviter Alors, au travail.»

La base Charles Fort

Un peu d'histoire

En 1941, le Royal Air Force construisit une base aérienne non loin de Little Storping, dans le Suffolk, à une cinquantaine de kilomètres au nord-est de Londres. La guerre terminée, elle abandonna les lieux, vendit le terrain sur lequel s'étendaient les pistes et laissa les bâtiments tomber en ruine. En 1965, le site fut racheté par sir William Whateley, un richissime excentrique Il n'en fit rien, sinon les louer épisodiquement à des producteurs de cinéma ou de séries télévisées désireux de trouver des décors à bon marché.

En 1985, aux prises avec le fantôme de sa défunte troisième épouse, sir William eut recours aux services de Ward & Blackmoor. L'affaire, sans grand intérêt, n'eut pas de conséquences avant 1997. En août de cette année, sir William finit par mourir, à l'âge respectable de quatre-vingt-douze ans. Par testament, il léguait les ruines de la base à W & B. Après plusieurs disputes homériques, sir George finit par convaincre son partenaire d'accepter l'héritage

Aujourd'hui, après deux mois de travaux et un baptème au champagne par les nouveaux propriétaires, la base vient de rouvrir. Pour l'heure, ni Ward ni Blackmoor ne savent au juste ce qu'il convient d'en faire. Divers projets ont démarré simultanément, et ils sont encore disposés à accepter des suggestions intelligentes de la part de leurs agents.

Les lieux

Little Storping est une bourgade d'un millier d'habitants, qui s'enorgueillit d'une église du XIII° siècle et d'un pub où l'on sert la meilleure bière de la région. Elle se trouve à une vingtaine de kilomètres de la côte. La base est à un peu plus d'une demi-heure de marche au sud du village. Elle est bordée sur trois côtés par une forêt relativement dense. Du côté nord, en revanche, elle donne sur des champs (qui, dans une vie antérieure, ont été des pistes d'atterrissage).

De la route, on ne voit qu'un chemin qui s'enfonce dans les bois. Le panneau « Terrain militaire – Défense d'entrer » date de la guerre. Si l'on passe outre, on arrive à un grand portail métallique, qui s'ouvre dans un mur de béton avec barbelés ponctué, de loin en loin, de miradors. Tout cela a l'air ancien et en mauvais état, mais un examen attentif montre qu'il n'en est rien.

- Le poste de garde se trouve juste derrière la grille. C'est le domaine de Lewis Smith, le gardien installé par sir William, qui est passé au service de W&B en même temps que la base. C'est un vieillard maussade, qui déteste que l'on bouscule sa routine.
- Le garage est immense, poussiéreux et vide. Un plaisantin a fixé un panneau «Attention! sortie de soucoupes!» à l'entrée.
- L'ancienne prison est spacieuse. Plusieurs cellules, au sous-sol, ont été aménagées récemment. Les portes blindées épaisses de trois centimètres et les murs renforcés donnent l'impression qu'elles sont prévues pour accueillir des créatures non humaines. C'est le cas.
- La serre est une nouveauté ultramoderne. C'est le projet personnel

Si yous youlez ouantifier, les agents ont 75% de chances de se voir attribuer une Ford normale. 20% de récupérer une voiture «gonflée» et 5% de tomber sur la voiture «maudite» En fait, ce terme est trompeur. L'intelligence féerique qui habite la Ford est plutôt espiègle... Pour le moment, elle tente d'apprendre se servir de son nouveau « corps» En situation critique elle protégera ies passagers (divisant les dommages d'un accident par deux)



taine d'années, passionné de « cryptobotanique», qui passe une partie de ses soirées et tous ses weekends sur place. Il y fait pousser un tas de plantes tropicales (avec une nette prédilection pour les orchidées). Certaines sont franchement bizarres, et trois ont déconcerté tous les botanistes qui les ont vues. Hans est un homme prudent . le système d'arrosage automatique de la serre

Parmée mentionnent

sur la base de Little

Storping que partout

ailleurs, des hommes

d'épuisement et

de cauchemars

Sir William était

de l'offrir à W&B

pour se venger

se plaignant sans cesse

au courant, et a choisi

A relativement court

terme, l'agence va se

retrouver confrontee

a de gros problèmes

Le fantôme d'un druide

du ler siècle, massacré

sur le site avec tous

Romains. Il détestait

tout particulièrement

les militaires, mais il y

a peu de chances qu'il

apprécie davantage la

présence d'une bande

de «spécialistes»

des forces qui les

I a entre autres

est impossible,

négodier avec lui

très difficile... mais

dans les cordes d'un

groupe de PJ résolus.

gui font joujou avec

dépassent. Ses moyens

d'action sont puissants.

une grande influence

sur le monde végétal

(la forêt toute proche

et les plantes exotiques

de la serre). Le chasser

ses fidèles par les

dans ses propres

locaux. La cause

dix fois plus d'accidents

peut, en quelques instants, être raccordé à deux fûts d'herbicide assez puissant pour tuer tous les végétaux qui s'y trouvent.

 De l'extérieur, les quatre baraquements sont identiques. Pour l'instant, seul le premier a été rendu habitable. Il contient assez de chambres pour loger tous les agents, plus une petite cuisine et une salle à manger. Les trois autres menacent de s'effondrer. Dans un pro-

che avenir, le baraquement nº2 sera transformé en une combinat-

son de laboratoire, d'hôpital et de morgue, dégageant de l'espace dans l'immeuble de Londres.

 Avant, l'ancien réfectoire était un hangar à dirigeables. Il est

Vigilance 60 %.

de personnes, et les vieilles cuisines sont bâties en proportion.

- Le parcours du combattant a été remis en état, et W&B y ont adjoint un petit stand de tir et une armurerie.
- L'ancien mess des officiers tombe en ruine, tout comme l'ancien arsenal et son dédale de casemates bétonnées.
- Autrefois, l'angle nord-ouest de la base était occupé par les logements des gradés. C'est toujours le cas... dans une certaine mesure. Ce petit rectangle boisé et fermé par de hautes clôtures a été surnommé «le Dépotoir» par les rares agents qui connaissent son exis-

Le Dépotoir

Où vont les agents qui craquent pendant les missions? Une fois sortis de l'hôpital psychiatrique, certains peuvent reprendre une vie normale D'autres en sont incapables. Ward a proposé que l'agence les prenne en charge et leur prête, leur vie durant, les cottages de la base. Blackmoor a trouvé l'idée excellente.

Pour l'heure, les six cottages abritent.

• Keith Darwen, 54 ans. Darwen est un petit homme au visage traversé de tics nerveux. Depuis une mission dans les Caraïbes, il y a trois ans, il est rongé par la paranoïa. Il ne se laissera approcher sous aucun prétexte par des Noirs, et insiste pour faire absorber une dose de gros sel «enchanté» à tous ses visiteurs (sa préparation est censée détruire les zombies) Si l'on passe sur ses petits défauts, c'est un compagnon intéressant, très érudit, et qui aime à donner des conseils aux agents encore en activité

- Ivan Maximovitch Marchenko, 35 ans En son temps, Ivan a travaillé pour le KGB. Après l'effondrement de l'URSS, il a tâté du mercenariat, puis est entré à l'agence. Il a quitté le service actif en 1995, après un incident désastreux où sont intervenus une fiole de virus mutants, d'anciens collègues à lui, la mafia russe, la CIA et quelque chose qui était peutêtre un extraterrestre. A l'idée que le monde pourrait, n'importe quand, être ravagé par une gigantesque épidémie, Ivan a des crises de panique mortelle. Il vit dans un petit pavillon tout blanc, et oblige ses rares visiteurs à mettre des masques chirurgicaux et des gants. Toutefois, il a conscience de son état et peut, en faisant un gros effort, redevenir pour un temps l'agent efficace qu'il était autrefois.
- Oswald Jones, 25 ans En 1996, l'agent Jones a participé à une mission en Inde II a été le seul survivant de son groupe. On l'a retrouvé errant nu dans les rues de Bombay. Il a été rapatrié et placé dans une maison de santé N'ayant pas de famille, l'agence n'a eu aucune difficulté à l'en retirer pour l'installer ici, dans l'espoir que son état s'améhore. Les deux infirmières qui se relavent auprès de lui ne sont pas optimistes Pour elles, Jones est un légume, et le restera.

En fait, Jones est surtout un incubateur. Tapi dans les profondeurs de son cerveau, un parasite d'origine inconnue attend patiemment l'heure de se reproduire...

- Jonas Fairchild, 47 ans Fairchild est un ancien commando qui a craqué entre deux missions. Hannah, son infirmière, veille à ce qu'il « prenne bien tous ses médicaments » - autrement dit, à ce que sa camisole chimique reste solidement en place. Sans les petites pilules bleues dont on le gave, il deviendrait violent. Très violent. Meurtrier, en fait. Il s'ennuie, et passe une bonne partie de son temps sur le parcours du combattant, à faire de l'exercice. Un jour, traitement ou pas, il craquera...
- Les deux deniers pavillons sont moccupés.

Tristan Lhomme illustration et plans: Jean-Denis Pendanx

Les PNJ pour Basic/ENIGMA

Agent de sécurité Les agents **FOR 15 INT 13 CON 16** Inspirez vous des personnages POU 12 **TAL14** DEX 14 pretires des pp 83 a 85 de BaSIC. APP 1Z PV 15 La plupart allient d'excellentes Bonus aux dommages: +1d3. competences physiques a des scores Armes: Bagarre 60 %, 1d3 + 1d3: importants dans un ou deux Lutte 40 % (special): Revolver domaines intellectuels. Presque tous cal.38 45 % (dommages 1d10). parlent deux ou trois langues. Competences: Cascade 30 %. Une toute petite minorite dispose Discretion 40 %, Esquiver 30 %, egalement de pouvoirs paranormaux.

Employe typique

FOR 12 **INT 14** CON 13 DEX 14 **POL 14 TAL 13** APP 13 PV 13

Bonus aux dommages : +1d3. Armes: neant, pour la plupart. Competences: Culture generale 70 %. Droit Administration 50 %. Persua sion 50 %, Paranormal 40 %, plus une specialité a 70 % (Bibliotheque. Compta., Informatique ou Medecinel.

Ça l'fait pas...

ou «Ces jeu» qui n'auraient jamais dû sortir»

uvrez votre armoire à jeux de rôle.
Baissez-vous. Encore. Jusqu'à l'étagère du bas, vous y êtes? Parfait,
Vous les voyez, maintenant? Tous ces jeux pathétiques pour lesquels vous avez bêtement craqué un jour de déprime? Ah, le fameux syndrome de l'achat compulsif!...
Vous les haïssez, n'est-ce pas? Toutes ces bord noir que vous auriez pu acheter à la place, tout cet alcool et ces abonnements au Câble! Mais ce qui est fait est fait, pas vrai...
Lâchez ce comprimé de cyanure et répétez après moi: quoi que j'ai pu acheter, il y a forcément pire. Vous n'y croyez pas? Petit voyage au pays des jeux pas clairs.

Le jeu «handicape»

Comment dire? Il est certainement très bien, mais pour en être sûr, il faudrait que vous réussissiez à en lire plus de trois lignes d'un coup sans être obligé de faire une pause d'une heure pour vous remettre. Le genre de truc maquetté avec les pieds un soir de cuite les yeux bandés et/ou illustré par un gamin de trois ans lobotomisé. Il faut pardonner aux concepteurs du jeu handicapé, ils n'ont jamais imaginé que vous alliez chercher à lire leur œuvre. Ils pensaient juste que vous vouliez y jouer. Dans cette famille, citons Ars Magica 4th Edition et les jeux FGU en général Exemple d'un jeu handicapé qui a su transcender son handicap: Over the Edge, ou le bordel élevé au rang de concept (genre « c'est fait exprès si on s'y retrouve pas, c'est un jeu de paranos»). Le jeu handicapé n'est d'ailleurs pas forcément perdu pour la science : il peut bénéficier d'une seconde édition le mettant mieux en valeur (exemple: Vampure). Cela dit, il peut très bien aussi être mal présenté et intrinsèquement mauvais. Ce sera peut-être l'objet d'un prochain article.

La «decale»

Là, ça se complique. Le jeu décalé est souvent un bon jeu, avec tout plein de qualités propres personnelles à lui. Le problème, c'est que son thème est tellement stupide/vain/absurde/incompréhensible/inintéressant/tout ça à la fois... que personne ne peut décemment y jouer. Le jeu décalé est très bien à

acheter. Premier temps: «Cool, mégadélire, ha! ha! ha!, c'est vraiment n'importe quoi. » Deuxième temps : « Merde, 200 francs de perdus.» Troisième temps (facultatif): «Euh... disons que c'est un jeu culte. « Arrive ensuite le moment où l'acquéreur se demande avec une certaine appréhension si, vu qu'il est marqué «jeu» sur la boîte, il ne pourrait pas des fois y jouer. Deux cas de figure se présentent alors. Primo: rien qu'en lisant le background (« et donc, vous jouez des castors bioniques dans un XVIIe siècle alternatif... i), le lecteur rigole un bon coup puis case le jeu en bas de l'armoire Secundo le lecteur s'accroche (option acharnement thérapeutique), se persuade qu'il va maîtriser des parties super, et tout et tout. Là, ce sont les joueurs qui casent le MJ en bas de l'armoire. Ou le jeu, s'ils sont magnanimes. Quelques exemples de jeux décalés rigolos; Albedo (où vous pouvez jouer une loutre), Khaotic (tous les PJ sont dans le même corps) et Bunnies & Burrows (le classique du genre, à base de lapins). Autres jeux décalés, mais pas rigolos du tout : Lost Souls et Höl.

Le «pas de bol»

Imaginez un peu : vous sortez un jeu où l'on incarne des vampires. Bon concept, hein? Vous y croyez dur

comme fer Vous faites tout ce qui faut, vous empruntez sur vingt ans, yous allumez un cierge, vous payez des bières aux critiques. Et vous en vendez vingtsept. Moyennant quoi, quelques mois plus tard, un gros Américain à lunettes sort le même sujet avec une rose sur la

couverture et devient millionnaire (je schématise: Rein• Hagen enlève parfois ses lunettes). C'est ce qui s'appelle arriver trop tôt. Dans cet exemple précis (Prédateurs), deux éléments sont à retenir: 1) éviter de confier le dessin de couverture à sa petite sœur. 2) éviter d'être français. Les jeux pas de bol sont - dans le principe - le contraire des jeux pompés (voir ci-après)... ce qui ne signifie pas forcément qu'ils ont été eux-mêmes copiés. Et c'est sans doute ça le pire: un an après vous, quelqu'un a la même idée, mais pour une raison X ou Y (le talent?), lui, on l'écoute et vous, vous remboursez votre emprunt. Un destin cruel également partagé par Space 1889 et Dark Conspiracy.

Le jeu pompé

«Voyons... Ça va se passer dans, disons... un monde sombre et obscur et bon... il v aura des clans... et puis des anges et des démons excellent, ça... le tout dans un monde à l'agonie, ça mange pas de pain... avec des règles, euh... simples et flexibles. » Le principe est élémentaire , je π'ai pas d'idées, mais le thème marche tellement bien qu'il y aura fatalement quelques bozos (non, pas vous... vous, derrière!) pour confondre avec [mettre ici le nom d'un vrai jeu] et acheter par erreur. Un bon exemple: Witchcraft et Armageddon, de C.J. Carella, qui oublie régulièrement de remercier Kult et Vampure dans les crédits (sacré lui!). Et aussi Blood Dawn, Legacy, Rapture. The Second Coming...

Le «moi je...»

La catégorie la plus étonnante: elle regroupe tous les jeux conçus par des types qui pensent savoir savent ce qui manque au monde du jeu de rôle (affection largement répandue dans le milieu) et/ou qui veulent se faire plaisir. Dangereux, ça... Tales of Gargenthir, Mythus (from Gygax), Qualhiryann, plus un exemple mythique: World of Synnibarr. Avec ce dernier on peut incarner un raton laveur parlant ou un élémentai-



cent trente ans d'espérance de vie (les ninjas cent quarante) et les vaisseaux de type Freighter déclarent 500 millions de points de vie au compteur. Ne riez pas je suis sûr que vous avez essayé de faire le même quand vous aviez huit ans. Bon, mais vous au moins, vous ne comptez pas le publier, hein? Hein?

Fabrice Colin illustration: Coucho





quatre coins des

L'automne est la Rien de bien nouveau Les produits frais se font décidement bien attendre la

Actualités

ICE/Hexagonal

- Le guide des sorciers, pour le jeu de cartes du Seigneur des Anneaux: Les Sorciers (JCSAS) est enfin traduit. Ce gros livre souple de 216 pages en noir et blanc contient: un guide de stratégie, comment organiser des championnats, le guide de toutes les cartes du jeu de base. Plus généraliste que le guide précédent (qui était surtout conçu pour clarifier les règles aux débutants), il saura intéresser non seulement les joueurs occasionnels, mais aussi ceux qui s'intéressent en dilettantes au monde du Seigneur des Anneaux. En effet, chaque carte est non seulement décrite dans ses mécanismes (avec des précisions et errata si nécessaire), mais également remise dans le contexte du roman (avec souvent un extrait du Seigneur des Anneaux). Ainsi, on peut presque l'utiliser comme une mini encyclopédie pour avoir des informations « de basé » sur Tom Bombadil, les corsaires d'Umbar ou même Roac le corbeau.
- Dragons, la première extension traduite en français pour JCSAS est parue. Un guide des cartes, comparable au Guide des sorciers, est prévu en traduction pour début décembre. La prochaine traduction sera Sombres Séides (Dark Minions) pour le début 1998.
- Le reglement des tournois officiels pour JCSAS a envisagé que les joueurs pouvaient n'avoir que des cartes d'une même langue (et donc moins d'extensions disponibles). Si vous participez à un tournoi et que vous voulez utiliser un paquet avec des cartes issues de toutes les extensions (paquet etendu), vous le pourrez. Mais il faudra aussi avoir un paquet composé uniquement de cartes du jeu de base et de l'extension Dragons (paquet restreint). Si votre adversaire décide de jouer avec un paquet restreint (parce qu'il n'a que celui-là), vous devrez l'affronter avec un paquet du même type
- L'extension Against the Shadow est disponible. Elle contient de nombreuses cartes susceptibles d'être jouées dans un environnement Sorcier contre Nazgûl. Évidemment, si vous ne jouez que Sorcier contre Sorcier, une bonne partie de ces cartes deviennent inutiles. La prochaine extension (fin de l'année), White Hand, permettra à un Sorcier corrompu d'utiliser des «minions» adverses. C'est bien entendu le destin de Saroumane qui a inspiré cette idée

Wizards of the Coast

Ça y est! Le 2 septembre 1997, après deux ans de commission d'études et sous le numéro 5662332, Richard Garfield a fait breveter le jeu de cartes à collectionner, qui rejoint ainsi les nombreux jeux de cartes à collectionner à thème sportif. Ce brevet est à la fois assez précis pour définir vraiment Magic, mais aussi assez général pour englober d'autres JCC. Grosso modo, il décrit des jeux où l'on compose son paquet à partir d'une collection de cartes, cartes divisées en deux catégories (ressources et «sorts»), que l'on met en jeu à tour de rôle, et que l'on active en les inclinant. Ce brevet, utilisé de manière « amicale », devrait permettre d'interdire la production de vrais clones de Magic, ou même tout simplement empêcher quelqu'un de publier une extension de façon commerciale (genre publier des niveaux de Doom). Espérons qu'il ne sera pas utilisé de manière «inamicale», pour faire valoir des droits sur des jeux dont les mécanismes sont jugés trop proches de ceux de Magic!



- La troisième extension pour Battletech s'appellera Mech-Warrior. Parution prévue fin novembre.
- ► HUMEUR & RÈGLES. Il y en a qui mangent tous les jours, et d'autres qui changent les règles aussi souvent! Dans un bulletin paru début octobre, WotC signale que certaines règles de Magic sont clarifiées. Quand il s'agit de telles « clarifications », on peut parler de changement radical de règles. Bon! En dehors du fait que, encore une fois, tout change (ça m'énerve d'avoir à argumenter à chaque carte jouée, et d'appeler un arbitre à chaque fois, pas vous?), voici les points les plus marquants.
- On ne peut plus empêcher l'activation des sources de mana. En d'autres termes, cela veut dire que les cartes Suspens (Abeyance) et Cité de solitude ne marchent plus de la même manière, et que les artefacts Totem maudit et Baguette d'annulation perdent de leur intérêt (la Baguette avait presque comme seuf intérêt d'empêcher les « Diamants » de fonctionner). En bref, plutôt que de reconnaître qu'une carte était un peu boguée (Suspens) car trop puissante, on change les règles et l'équilibre de Magic Pourquoi pas, les bombes atomiques tuent «aussi » les mouches !
- Tout ce qui est marqué sur une carte (du nom jusqu'au texte d'ambiance en passant par le symbole d'extension) est considéré comme une « caractéristique » et est donc copié par les cartes de copie (Changeforme instable, Clone, etc.).
- Les cartes qui modifient les force/endurance modifient désormais la valeur actuelle et non plus celle indiquée sur la carte. Donc un elfe 1/1 rendu 4/4 par une Transformation divine ou une Croissance gigantesque devient 0/2 sous l'effet d'une Reine sorcière (et non plus 3/5).



Les denx demi-combinaisons du mois dernier

I faliart trouver Changeforme instable (Tempéte)

+ Currassé Phyrexian (Mirage)
pour la comb naison
gros boum boum
La seconde combina son
Révolte de la nature (Tempête)
+ Totem maudit (Mirage)

+ Totem maudit (Mirage)
aurait dû faire assez mal
également, mais manque
de chance, les règles de Magic
ayant (encore!) changé
cette dem ère comb naison
(pourtant toute en finesse) ne
marche pius du tout du tout
Les terrains, même changés
en créatures, ne devraient plus
être empechés de générer
du mana (voir sujet ci-contre)

— Tous les marqueurs du type +1/+1 ou -2/+1, etc. sont considerés comme interchangeables quand ils ont la même valeur. En fait, comme un marqueur «poison» qui ne garde pas la mémoire d'où il vient, un marqueur «+1/+1» sera utilisé de la même manière par toutes les cartes qui en profitent. Voilà une règle rigolote qui permettra d'utiliser des Épix (nouvelles créatures de Tempête) avec des Hydres et autres bestioles mangeuses de marqueurs! (À quand les sorts qui manipulent les marqueurs!)

POUR MAGIC

Tempête

La saison automnale pour Magic voit donc enfin arriver cette extension autonome dont tout le monde vous a déja parlé. En dehors des nouvelles règles ou capacités (Rappet et Distorsions) et nouvelles créatures (Litiques et Slivoides), je voudrais vous parler de l'idée vraiment géniale qu'ont eu les petits gars du marketing de chez Wizards. Et je ne me moque pas! Voilà: pour jouer à Magic, si on passe le stade du debutant complet, on doit vite dépenser 250-300 F pour avoir la moindre chance de construire un jeu moyen. Quand une nouvelle extension arrive, boum! on achète plein de cartes, on passe des heures à concevoir des paquets. Et pendant ce temps-là on ne joue même plus! Avec Tempest, sont donc arrivés quatre paquets préconstruits à thème (en anglais seulement, dommage!), composés à partir des cartes de cette extension. Chaque paquet contient 60 cartes, dont autant de rares, courantes, inhabituelles et terrains qu'un paquet normal. Hop!, vous ouvrez le paquet, vous lisez les quelques conseils fournis, yous mélangez et c'est parti. Quatre thèmes sont disponibles. The Slivers, un paquet contre/défausse bleu/noir clássique agrémenté de créatures silvers. Flames of Rath, un presque rouge pur, avec des dégâts qui tachent, seule subtilité : deux Désenchantements blancs. Ca repose de jouer bourrin parfois! Deep Freeze est un bleu/blanc de contrôle avec quelques creatures diverses. The Swarm est un blanc/vert « weenie » avec des tas de créatures à sortir sans arrêt. Sans être vraiment géniaux, ces paquets sont agréables à jouer et équilibrés entre eux. Pour chaque paquet, quelques conseils sont donnés pour rajouter des cartes Cinquième Édition ou Visions et les rendre un peu plus compétitifs. Cette formule devrait être reprise pour la prochaine extension, Forteresse, qui proposera des paquets préconstruits avec des cartes Forteresse et Tempête (et elle sera traduite en français!). Pierre Rosenthal

Pour Legends of the five Rings Time of the Void

Cette cinquième (et grosse) extension pour Legend of the Five Rings apporte avec ses 225 cartes la conclusion de la saga : l'ultime affrontement entre les héros des clans et le dieu male-

fique Fu Leng... Sont disponibles deux paquets de base (de nouvelles factions du Crabe et du Phénix, la première basée sur les fortifications et la seconde sur les kihos) et des pochettes-recharges de 11 cartes

Sur le plan graphique, Time of the Void est moins aboutie que les extensions précédentes, certains dessins étant inférieurs à la qualité habituelle, mais l'ensemble est tout de même très réussi

Du point de vue technique, il y a peu de changements dans les règles de base: la principale nouveauté est l'apparition de versions «expérimenté 2» de certains héros, qui peuvent se jouer normalement ou en remplaçant gratuitement une version antérieure du même personnage (norma! ou expérimenté I). À noter que plus de la mortié des nouveaux personnages sont expérimentés!

En revanche, certaines cartes risquent de bouleverser les anciens paramètres : avec l'événement « The darkest magics » apparaît une nouvelle possibilité de victoire, qui consiste à mettre en jeu les Black Scrolls (des parchemins recelant une magie maléfique)... Autre changement, le clan du Scorpion, réhabilité par son entrée en lutte aux côtés des autres clans contre Fu Leng, peut maintenant gagner à l'honneur grâce à la version « expérimentée 2 » de Bayushi Kachiko. .

De nouveaux concepts apparaissent, comme les actions Limitees jouées en dehors de la phase d'action (Plans within plans, Troops from the woods, Concealed weapon) ou encore la récupération de cartes après usage (Strike without striking, The path of wisdom, Toturi's tactics, Goblin sneaks). Parmi les curiosités, il est desormais possible de jouer un clan exclusivement composé de gobelins! Et «Dark lord's favor» est une version maléfique de la faveur impériale, réservée au joueur qui a le moins de points d'honneur...

Autre bonne idée, on trouve des cartes représentant les strongholds (forteresses) des douze clans parus auparavant, ce qui permet aux nouveaux joueurs de jouer les clans dont les paquets de base ne sont plus disponibles, comme le Naga et le Scorp on de l'extension Shadowlands, désormais épulsée. Chacune de ces cartes comporte en outre un petit texte qui raconte les événements tragiques auxquels sont mélés les clans et le destin des personnages principaux...

Note: Deux de ces strongholds ont subi des modifications visant à les rééquilibrer:

-- le Phénix ne gagne plus d'honneur lorsqu'il produit 7 unités d'or pour mettre en jeu un shugenja ou un sort;

— le Naga ignore désormais le minimum d'honneur requis pour recruter ses personnages, et les suivants produits par son stronghold peuvent bénéficier de bonus de force. Time of the Void est une extension qui tient ses promesses. Chaque clan y trouve son compte, et le jeu en sort enrichi sans complications excessives: c'est une réussite.

Yann Vergniolle









La combinaison du mois

Enterré vivant
(Inhabituelle, Aquilon)
+ Mort vivante (Rare, Tempête)
Simple et efficace
Vous mettez trois créatures
dans votre cimetière
Puis vous placez
toutes les créatures
de votre adversa re
dans son cimetière,
avant de remettre
tous vos «enterrés» en jeu.
Une seule couche suffit



Double page présentée par Pierre Rosenthal



Titan: the Arena

Morituri te salutant



'un des bons côtés de la vague Magic, c'est qu'elle aura remis à la mode les jeux de cartes, pas forcément à collectionner d'ailleurs (heureusement). C'est ainsi qu'on a vu paraître des jeux aussi réussis que Il était une fois ou Elixir, et c'est loin d'être fini puisque Hexagonal peaufine Orcs & Trolls, où il s'agira de massacrer du nain et de l'elfe, et Halloween Concept prépare un jeu sur les pirates. Avalon Hill n'échappe pas à cette vague avec Titan: the Arena. Le principe de Titan: the Arena est assez réjouissant. Imaginez une vaste arène bondée de spectateurs assoiffés de sang. Les grilles s'ouvrent et huit gladiateurs fabuleux pénètrent sur la piste, prêts à en découdre : un dragon, une licorne, une hydre, un troll, un titan, un cyclope, un sorcier et un ranger. Les cartes qui les représentent (très belles) sont alignées sur la table, face visible, et les spectateurs (vous!) parient sur leurs chances de survie. Le jeu ne dure que cing tours. A la fin de chacun d'eux, l'un des gladiateurs meurt. Le joueur qui a le mieux réparti ses paris sur les trois combattants survivants l'emporte. Les joueurs peuvent parier cinq fois durant la partie. Les paris effectués

au premier tour valent quatre ducats,

ceux du deuxième trois ducats, etc. En plus, chaque joueur dispose d'une main de huit cartes composée de cartes de force. Il en existe onze pour chaque créature, numérotées de 0 à 11. Les joueurs posent ces cartes à côté des combattants. A la fin du tour, le gladiateur avec la carte de force la plus basse est éliminé. Le principe de base est simple. mais il est heureusement pimenté par quelques règles destinées à semer le chaos dans cette arène sanglante. Ainsi chaque joueur peut effectuer un pari secret; chaque gladiateur dispose d'un pouvoir particulier que le joueur qui le contrôle (c'est-à-dire qui a parié sur lui et posé une carte de force à côté) peut utiliser à son avantage (ex. ; le cyclope oblige un joueur à se défausser aléatoirement de la moitié de sa main avant de jouer). Mais il faut aussi citer les cartes «spectateurs fous», des parieurs déments qui viennent se mêler au combat, et les cartes «arbitres»: il arrive que ceux-ci prennent parti, au mépris des lois les plus élémentaires de l'arène... A l'arrivée. Titan : the Arena est un jeu très amusant, au déroulement chaotique juste ce qu'il faut, mais où il reste possible d'élaborer de vraies tactiques et de nouer des alliances qui durent ce que durent des alliances dans un combat à mort... En plus les parties sont courtes 30 à 45 mn. Que demander de plus?

S.O.

LUDIS INCOGNITA

L'editeur d'un jeu n'a pas toujours la même nationalité que son créateur. Ainsi, quelques jeux d'auteurs bien de chez nous ont eté récemment publies outre-Rhin, et restent inconnus des joueurs français.

Totern. de Philippe des Pallières et Didier Jacobee (chez Queen Games), est un curieux jeu de combinaison dans lequel chacun doit gerer la démographie de sa tribu. Tres prise de tête, l'Or des Mayas, de Jean-Charles et Sylvie Rodriguez (chez Frankh Kosmos), était beaucoup plus drôle dans sa version originelle, où il s'agissait de confectionner des pizzas.

Dominique Ehrhard a quant à lui commis un curieux petit jeu de bluff, Johnny Controlettoi (chez FX Schmid).

B.F.

All quiet on the western front?

La fin de la Der des Der

All quiet on the western front? 1 décrit l'offensive allemande de mars à juin 1918 et les contre-offensives alliées de juillet à novembre. Excellente occasion de découvrir des batailles passionnantes et méconnues. 560 pions (des divisions), une grande carte allant de Verdun à la Belgique. c'est une vraie simulation stratégique. Mais l'ensemble tient dans une pochette plastique qui réduit le prix du jeu... Tout le contraire du gigantesque, somptueux, ruineux et... très difficilement jouable Home when the leaves fall de Clash of Arms, qui traite du début de la guerre, d'août à décembre 1914.

Les règles sont claires et réalistes (tout au plus la chute automatique du moral des Français est-elle un peu exagérée). Du beau boulot. En une quinzaine de pages, tous les facteurs qui font de 1918 un prélude à la Deuxième Guerre mondiale sont mis en scène avec efficacité: avions, chars, troupes d'assaut. . Attention! Pour jouer la campagne complète, il faut un long week-end.

 All quiet on the western front? est un wargame en anglais édité par Moments in History. Prix: environ 400 F.



Gang of Four

Certains sont plus égaux que d'autres..

Gang of Four est un jeu de cartes simple, amu sant et joyeusement immoral puisque les forts y deviennent plus forts et les faibles plus faibles. Même si les auteurs prétendent y voir une reference a la «bande des Quatre» formée par Mao Tsé Toung et ses amis qui terrorisa la Chine en son temps (le jeu est d'origine chinoise) on dirait plutôt une metaphore de notre monde liberal Gang of Four rappelle beaucoup The Great Dalmuti de Wizards of the Coasti. Le but du jeu est de se defausser de toutes ses cartes le plus rapidement possible. Pour cela le joueur qui a la main impose de jouer des combinaisons de 2 (paires) 3 (brelans)

ou 5 cartes (suite, couleur, fu.l. suite à la couleur). Les autres joueurs rencherissent et celui qui remporte le tour prend la main pour le prochaio. imposant la combinaison de cartes qui l'arrange. Un code couleur permet de hierarchiser les cartes d'une meme valeur. Le perdant de la partie donne sa meilleure carte au vainqueur qui lui rend celle qu'il veut. Le match finit forsque l'un des joueurs atteint 100 points (comptabilises d'après les cartes qui restent dans la main des joueurs à la fin de chaque partie) a ce moment, le joueur avec le moins de points est declare vainqueur

 Gang of Four est un jeu de cartes pas à collectionner édité en français. par Dargaud Nombre de Joueurs 3 ou 4 (plutôt 4) Prix environ 130F



1. Ce beau titre vient de celui du roman d'Erich-Maria Remarke, traduit en français par «A l'ouest, rien de nouveau» (sans le point d'interrogation).

1. Dont une version. « Corporate Shuffle », centrée sur le personnage de BD Dilbert et malheureusement introuvable en France, est d'ailleurs un jeu d'ascension sociale au sein de l'entreprise... il n'y a pas de hasard.

Agora

Uno question de hauteur

Danis je sikrie dae potitis jest i na manigius motora um. II il non bonas en aprilitibus especialism e do en paut officie à paper marran contrairement su Bestoire nonstrueux), et sarés Querlois et jarnies mais égage en jou sus en finants qui se révèle toute su noivesse grégories plusieurs para Chaque joueur dispose de réize plons mon lesquals l'asseye de prendre ceux de son adversaire l'asset dire de les repourries pour su'ils devienment de le coulleur Four, pressire les plons adversaire. This position distributes dissolve the quint and possible one quantition pion are plats have such in miles.

The construction of adversaling black on participation or constitues prisonnies are placed on the sea permitted by the prisonnies of the

le plateau de jeu est à trois niveaux

Agoraceae de jacinològico manage de mornores menerantes en manage de manage.





Inspirations

d'une fort longue liste d'attente, ce qui vous laissera tout le temps nécessaire pour dénicher auprès des soldeurs et autres vendeurs de livres du marché du dimanche, le très bon Troisième Millénaire de

Brian Stableford et David Langford aux éditions Aubier. il s'aget d'un manuel d'histoire écrit en l'an 3000 et des poussières présentant l'évolution de l'humanité pour le miliénaire à venir L'idée n'est pas nouvelle mais les auteurs se sont basés sur des prospectives plausibles émanant d'éminents spécialistes de la science, de l'industrie, de la sociologie ou de la géopolitique (et même du nain de jardin puisque la psycho est abordée...). Au final, on

obtient un superbe guide directement exploitable pour Cyberpunk ou pour n'importe quel jeu de SF proché.

Y a bon...

Après la nourriture de l'esprit, la nourriture du corps. Noël et le Jour de l'An approchent à grands pas et il est temps de penser aux grosses bouffes. La gastronomie au Moyen-Age d'Odle Redon, aux éditions Stock, vous permettra non seulement de concocter quelques bonnes choses pour 15 à 20 gros mangeurs, mais vous fournira aussi toutes les indications quant à la mise en scène d'un inoubliable réveillon médieval (amis GNistes bonjour!). Plus intimiste mais tout aussi intéressant : le Mesnagier de Paris, collection Lettres gothiques du Livre de Poche. Il s'agit du texte médiéval modernisé qu'un vieil Arpagon a écrit à l'intention de sa (très) jeune femme. On y découvre avec bonheur, et parfois dans la franche hilarité, un ensemble de conseils d'économie mé-

nagère et de recettes de cuisine, mais aussi des préceptes d'instruction morale et religieuse. Bref, de quoi donner un relief étonnant au plus insignifiant de vos PN

Mais à faire trop bonne chair, on finit par tomber malade, voire devoir fréquenter les urgences de l'hôpital le plus proche. En observant attentivement l'endroit, on s'aperçoit qu'il y a là une source inépuisable de scénarios pour un Cthulhu 90 ou un Cyberpunk mettant en scène les fameux Trauma Teams. Et pour approfondir le sujet, la lecture d'Urgences (Pocket) s'impose. Cela vous permettra non seulement de briller en société en vous posant en exégete de la série TV (ses malades, son personnel, ses histo res de c...), mais aussi de donner de la substance à vos rapports d'autopsie en réutil sant le très utile glossaire médical que l'on trouve en fin de volume. Enfin, pour finir, et sans transition, je me permets effrontément de marcher sur les plates-bandes de Maître Wagner afin de vous conseiller les trois tomes des Chansons pour J.R.R. Tolkien (L'Adieu au Roi, Sur les berges du temps et L'éveil des belles au bois) parus chez Pocket. Il s'agit de nouvelles «à la manière de...» écrites par de très grosses pointures (Brunner, Benford, Resnik, Scarborough, Donaldson, Silverberg, Pratchett. .). Evidemment, les totkiennistes intégristes vont encore lancer une fatwa. Les autres, quant à eux, se contenteront de «pomper» sans modération...

Pratchett superstar

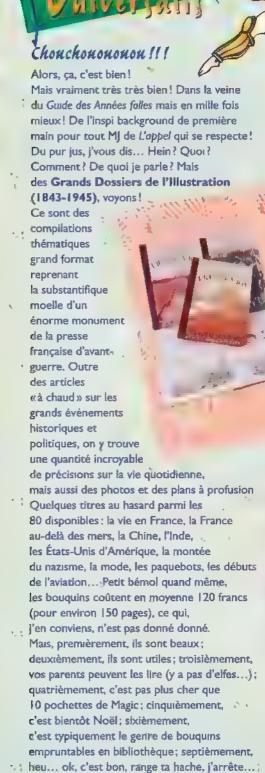
Comme j'ai déjà dû le dire, les éditeurs français ont mis du temps avant de s'intéresser à Terry Pratchett, mais ils sont en train de combler leur retard. Pour la seule année 1997 sont en effet parus cinq inédits et deux rééditions, et le mois de décembre verra la traduction de Strate à gemme chez Pocket qui vient par ailleurs de rééditer les deux premiers tomes des Annales du Disque-Monde, La huitième couleur (CB 74) et Le huitième sortilège (CB 78). Une dizaine de volumes plus tard dans le cycle, après Au guet! (CB 106), voici chez l'Atalante Faust Eric, où l'on retrouve Rincevent et - oul - le Bagage Abondamment illustré par Josh Kirby, qui signe toutes les couvertures du cycle, c'est un très bel objet au contenu bien évidemment hilarant. Quant aux Zinzins d'Olive Oued, qui décrit le Hollywood local – je vous laisse imaginer le tableau –, il devrait être paru au moment où vous lirez ces lignes. Toujours chez cet éditeur, Johnny et la Bombe, un roman pour adolescents encore plus jeté que les deux premiers de la même série Cette fois,

au voyage temporel que Pratchett s'attaque, en envoyant Johnny et ses copains dans le Londres de 1941. Bidonnant, Enfin, l'Ai Lu a sorti au début de l'année Les aéronautes, troisième volet du Grand livre

des gnomes, plus anecdotique mais tout aussi jouissif. Vous allez redécouvrir ce que c'est de rire.

Futurs d'hier et d'aujourd'hul

Terminus Fomalhaut, premier roman de Nicolas Bouchard, nous propose une affaire de meurtre en chambre close à bord d'un paquebot înterstellaire, Au-delà de la transposition d'une trame de roman policier classique dans un univers dominé par le tout-puissant Consortium né de la fusion de toutes les compagnies transnationales - un univers où il n'y a blen évidemment pas de citoyens, mais des associés –, c'est avant tout par son humour et la legèreté de son ton que ce livre s'impose. En dépit d'un emptoi plutôt aléatoire de la virgule, l'intelligent Terminus Fomalhaut procure un rare bonheur de lecture et constitue un scénario tout trouvé pour un huis clos spatial. A ne pas manquer. (Encrage « Lettres SF » n° 8.) Un autre premier roman, Planète des vents, de Jean-Philippe Rat Michel Calvez, conte l'exploration d'un monde inconnu



Bien aussi

Et tant qu'à fréquenter ces doctes lieux du savoir que sont les bibliothèques, procurez-vous les cycles de Tristan de Castelreng (7 volumes) et d'Ogier d'Argouges (7 volumes aussi), tous deux de Pierre Naudin aux editions Auberon. Ce n'est certes pas les Rois moudits, mais tout MJ intéressé par les Grandes Compagnies médiévales ou par l'évolution d'une région ravagée par les guerres et les épidémies y trouvera largement de quoi constituer une bonne grosse campagne bien velue. Malheureusement, le genre roman historique étant très à la mode chez les gens «normaux» (entendez: qui ne font pas de [dR ...), vous risquez de vous retrouver tout en bas



... pour meneur de jeu en quête d'idées

par la première expédition interstellaire terrienne. La première moitié, consacrée à l'odyssée de Gillian (une sorte de McGyver du space opera), est de ioin la plus réussie sur le plan de la narration, tandis que la seconde, quoique manquant un peu de naturel dans les relations entre les personnages, s'avère très intéressante sur le plan conceptuel. Les fans de hard science apprécieront. (Fleuve Noir «SF Space» n° 16.)

Sous une lune de sang, d'Aaron Conners, se déroule avant l.a directive Pandora (CB 108). On y retrouve Tex Murphy, le privé cyn'que et irrémédiablement accro à la cigarette, cette fois confronté à une enigme — ouvertement démarquée du Faucon maltais — prenant sa source dans le passé de l'Humanité. Si vous aimez les grandes conspirations, ce roman au ton goguenard est pour vous. (Fleuve Noir « Virtuel » n° 6.)

Visions d'antan réunit quatre novellas* de Clifford Simak, dont deux au moins méritent le détour : celle qui donne son titre au recueil, étonnante variation sur le thème de la création littéraire assisée par des machines, et L'immigrant, où l'on retrouve toute la poèsie et la nonchalance de ce grand auteur disparu en 1988 (J'Ai Lu «SF» n° 4513.)

La deuxième livraison de l'anthologie semestrielle Étoiles Vives est arrivée, avec en vedette l'extraordinaire Radio waves, de Michael Swanwick, lauréat l'année dernière du World Fantasy Award. Ce texte, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il repose sur une idée géniale – le genre d'idée dont on se demande pourquoi nui ne i'a eue auparavant –, justifie à lui seul l'achat du numéro. (Étoiles Vives.)



Un brin de fantasy

Le doyen éternel conclut la tétralogie du Secret de fi, de Pierre Grimbert. Naturellement, tout se termine par une grande bataille – et, même si la résolution du conflit fondamental est réglée en quelques pages, l'auteur a su l'amener d'une manière si logique, et avec un tel talent de conteur, que cette rapidite n'engendre nulle frustration, bien au contraîre. Aucun doute, cette série fera date dans le petit monde de la fantasy francophone (Mnémos «Légendaire») n° 22.)

La cité occulte, qui conclut la trilogie des Périls, ravira les fans de David Eddings, tant l'on y retrouve les caractéristiques qui ont fait son succès. Un roman sympathique, quoiqu'un un peu longuet, qui n'apporte rien de neuf par rapport aux œuvres majeures de son auteur, mais constitue néanmoins une lecture agréable. (Pocket « Rendez-vous Ailleurs ».)

Les éditions Lefranc, décidément très actives ces derniers temps, viennent de publier le deuxième tome du Cycle de Pellucidar, d'Edgar Rice Burroughs (avec le fameux Tarzan au cœur de la Terre) et le second volume des Œuvres complètes de Stefan Wul – dont les points forts sont Piège sur Zarkass, une délirante histoire d'espionnage interplanetaire, et Noô, récit picaresque recommandé aux MJ en quête d'un monde exotique plein d'odeurs et de couleurs.

Roland C. Wagner



Les enfants ont dix ans

Il y a presque dix ans, Renaud et Dufaux imaginalent Les enfants de la Salamandre, sorte de conte fantastique centré sur quelques personnages dotés de pouvoirs paranormaux destructeurs. Trojs albums paraissent entre 88 et 90 (Angle, Arkadin et Alicia), tous facilement utilisables dans une ambiance de type INS/MV, et depuis. plus rien, l'histoire restait suspendue autour du personnage d'Alicia et de ses lunettes noires. Qui la pourchasse? Pourquoi? Qui sont ses ennemis doués eux aussi de pouvoirs extraordinaires et non moins redoutables? Glénat nous offre enfin l'intégrale des Enfants de la Salamandre, mais fait encore mieux, puisque l'album (plus de 180 pages) comprend un quatrième épisode inédit : Achab. S'il vient clore intelligemment l'histoire, il n'en laisse pas moins la porte ouverte à une éventuelle suite, voire un lien direct avec cet univers parallèle qu'est Santiag, des mêmes auteurs. Une belle réussite

Si vous jouez à INSIMV, ou dans Énigma, l'univers de BaSIC, vous trouverez dans cette intégrale quelques idées grandioses pour mettre en scène vos aventuriers préférés.

Gonnes

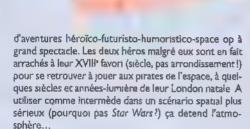
Tous univers confondus, voyons ce qu'il y a de bon ce mois-ci. Pour commencer, tirée de l'imagination féroce de Caza (scénario) et Lemordan (dessin), voici La clef de pierre-étaile, quatrième volet de la série Amiante, chez Soleil. Cette saga méd-fan, adaptable sans hestier à vos jeux favoris (sûr que les auteurs connaissent AD&D...), fait découvrir Pradishar, une ville dirigée par un être sans cœur et assiégée par des hordes de pestiférés. Le plus grave reste à venir, une porte va être ouverte, donnant sur les abysses et dont des monstruosités noires vont sortir, dévorant tout sur leur passage. Et qui va survivre pour sauver le monde, à votre avis?

Ensuite, extrait de l'esprit torturé de Pendanx (à l'image), Dieter et Le Tendre (au texte), le tome 4 de Labyrinthes, intituié Les moîtres de l'Agartha, chez Giénat,

nous dévoi e les secrets d'une vil e mystérieuse, au sommet du monde. en plein Himalaya. Cet album pourra yous inspirer de bien belies choses si L'appel de Cthulhu ou Enigma* sont parmi vos ieux de chevet. L'idée d'une merveilleuse cité, quelque part dans l'espace et dans le temps, où vivent des mortels, élus d'entre les élus, dont la tâche essentielle est de préserver coûte que coûte l'équilibre sacré entre le Bien et le Mai... a quelque chose de malsain, vous ne trouvez pas? Le reste de la série peut aussi servir, pour mieux comprendre... Enfin, tout droit sorti du cerveau facétieux de Moraës (dessin) et Marazano (scénario), Le vaisseau fantô-

me (Soleil) est le premier d'une sême





Cyber m'était conté

La C3C, c'est cette autoroute géante parcourue de camions gigantesques. Desservant l'Asie, les Amériques et l'Europe, elle remplace le transport aerien par du fret routier. Gipsy, Les yeux noiss, de Smo deren et Marini (Dargaud), est le quatrième volet de cette saga à la limite des mondes cyber connus, utilisable comme trame ou source de PNJ plutôt musclés. Cybersix, de Meglia et Trillo (Vents d'Ouest), revient avec une dixième variation sur le thème de la créature se retournant contre son créateur, pourchassée par ses semblables. C'est toujours plein de tendresse, de PNJ et d'idées exploitables dans vos univers futuristes proches habituels. J'aime bien ce personnage, mi-femme, mi-animal,

Le retour de **Bruno Brazil** (*La cité pétnfiée*, de Vance et Greg; au Lombard), nous gratifie d'une aventure toute écrite pour groupe de cyber-joueurs. Rien à faire pour le MJ, sinon adapter à son univers personnel L'attaque de la plus grande réserve féderale de billets de banque, comme si vous y étiez.

Enfin, si vous avez un faible pour le post-apo, ne ratez pas le tome 5 de **Mother Sarah**, Soupçons, par Otomo et Nagayasu (Delcourt). Sorte de «happy end» dans un monde de brutes, avec explosions, miracles, bons sentiments et larmes à toutes les pages. Viril, mais correct.

La cerise sur le cake

Pour peupler vos mondes méd-fan, plusieurs solutions ce mois ci. Gorn (D'entre les marts..., Tiburce Oger; Vents d'Ouest) est une version médiévale d'Orphée, dans laquelle des hordes de morts-vivants suivent maigré elles un héros maigré lui. Le matin des suaires brûlés (Au

cœur du verger, Lukinburg et Tandiang; So eil) est la visite guidee du Verger des Dieux, éntité semi-vivante peuplée de bêtes semi-humaines et de plantes semi-végétales. Un catalogue de rencontres pour vos aventuriers. Enfin, Le serment de l'Ambre (Portendick, Contremarche, Le Roux et Martin; Deicourt) vous fournira des PNJ somptueux, à commencer par des sœurs jumelles membres d'une guilde d'assassins et quelques autres surprises.

André Foussat

* NDLR : Et justement qui illustre notre aide de jeu pour Enigma pp. 78–82 ? Pendanx !





Ca bouge ! est la page consacree aux initiatives diverses, sites web, expos, bouliques, bref a ceux qui se remuent sur la planete JdR. ainsi qu'au courrier des lecleurs [quand y a la place...].

A signaler le deces de la rubrique fanzines ; on ne parlera plus des zines qu'episodiquement. F.I.P. (Fanzine In Peace)

Sites web

J'en suis maintenant convaincu. tous les rôlistes de France et de Navarre sont sur Internet et chacun bricole sa petite page dans son coin. J'en veux pour preuve l'inflation des sites web qu'on nous signale. Bon j'exagère, mais il commence à y avoir plein de bonnes choses sur le net quand on aime le JdR. A commencer par le Miroir des Mondes. Ce site, qui existe depuis un an environ, est archi complet, en évolution constante et, ce qui ne gâche rien, réussi esthétiquement (sans qu'on en ait pour des plombes à charger les pages). Il s'agit d'un site interactif (ça, ça veut dire que vos contributions sont les bienvenues) consacré à l'imaginaire sous toutes ses formes, et particulièrement le jeu de rôle. On y trouve plein de rubriques : magazine avec les nouveautés, une bibliothèque de nouvelles, trois jeux de rôle complets et leurs univers, etc. Pour ceux qui arrivent à le trouver, le site tel qu'il était cet été figure dans le CD-Rom vendu avec le numéro de Netsurf de septembre. http://www.seishin.fr/

-MdMondes/ Un peu dans le même genre, je vous propose de surfer jusque chez Légendes & Oracles, un site qui fonctionne en collaboration avec nos confrères de Dragon

mag. Au programme: un hebdo avec des aides de jeu et des scénarios, une galerie de personnages dont le vôtre si vous prenez la peine de le faire

connaître aux autres surfeurs ébahis...

http://www.legendes.com Et une petite page consacrée à Ars Magica, une! Elle est bien faite et franchement sympathique. A noter qu'elle fait partie d'un web ring de sites de jeux de rôle francophones : Imaginaire en Forez - Cent Prétentions, que vous pourrez contacter sur le site. http://lmiindy7.univbpclermont. fr/~darmont/arm/arm_fr.html

 Nos amis suisses se réveillent et proposent le nouveau site des Créateurs Genevois Principalement soutenu par l'équipe du zine Tinkle Bavard, le site propose entre autres deux jeux de rôle complets, un de SF dans un monde assez délirant et l'autre universel dans lequel on est censé pouvoir tout jouer. http://www.club.ch/fil/Crgeneva Autre site genevois,

Ze Page of ze JdR's fans est assez complet, avec des scénarios et des aides de jeu pour Elric, Hawkmoon, Scales, Shadowrun, Kuit, JRTM, Eléckasë et Earthdawn, et le RFR (Réseau Francophone des Rôlistes) qui est un annuaire de joueurs. Il y a aussi un forum, un peu mou, alors allez donc faire un tour là-bas pour vous exprimer. http://www.infomaniak.ch/ ~jrgonzal/

 Apo-K-lips est un JdR complet qui, comme son nom le laisse deviner, se déroule dans un futur assez sinistre (les fachos sont au pouvoir en France!). Background et règles sont fournis, des dessinateurs sont requis pour égayer un peu le site. http://www.chez.com/pumpkin

 Le Temps des Troubadours est un JdR sans dé pour jouer au XIII siècle. Son originalité est d'être écrit en .. occitan. Du coup c'est très fun à lire (on comprend sans problème). http://www.geocities.com/ Athens/7156, reglas html



 Sorania est un monde méd-fan qui peut être utilisé pour toutes sortes de scénarios et qui est longuement décrit sur le site suivant, hélas en anglais. http://www.sorania.com Pour finir, voici les coordonnées d'une mailing list consacrée à INS/MV Alors si vous pensez que la 3º édition est crainteuse ou si simplement vous avez quelques idées fumantes de scénars à faire partager, inscrivez-vous en envoyant un mail (sans mettre de sujet) à: listserv@proxy.secodip.com. Dans le corps du message, tapez. Subscribe INS-MV nom prénom. Pour plus de détails : mlejan@secodip.com

GNistes. we want you!

L'annuaire des joueurs de jeu de rôle grandeur nature a pour but de rassembler les coordonnées du plus grand nombre possible de GNistes, afin de permettre aux assocs de contacter prioritairement les joueurs particulièrement intéressés par leur style de GN, de ne pas fonctionner toujours avec le même petit groupe, et pour échanger des idées entre passionnés, etc. L'annuaire comprend déjà plus de 300 noms, alors que ce soit pour vous inscrire ou pour l'obtenir (dans ce cas spécifiez vos critères de tri et joignez cinq timbres). une seule adresse: Masques, c/o Anne Vétillard, 46 rue Victor Hugo. 93500 Pantin



Boutiques

 Une nouvelle boutique fait son apparition à Paris. qui plus est hors du triangle des Bermudes (car le pognon y disparaît vite fait) du Quartier latin. Elle s'appelle Nomades et vient d'ouvrir à Bastille. Sa particularité : on y vend et loue aussi des rollers. L'endroit est carrément grand et il est possible de louer un petit coin presque tranquille pour y jouer ses parties. ☑ · 37 bd Bourdon, 75004 Paris.

©: 01 44 54 07 54.

 Sortilèges à Nantes organise le 14 novembre une soirée Formule Dé et le 25 une initiation à Rêve de Dragon. Ou'on se le dise.

🖂 : Sortilèges, 7 rue des Trois Croissants, 44000 Nantes. (i): 0240121499

Expositions

 Le musée d'histoire de Marseille organise une exposition originale sous la forme d'un parcours ludique les visiteurs incarnent qui un commerçant corinthien. qui un poète phocéen et passent ainsi deux jours dans la Massalia du Ve siècle av. J.C.

☑. Musée d'histoire de Marseille, centre Bourse, 13001 Marseille

(C): 0491904222.

 Les Champions de Khazad-Dûm organisent du 9 au 20 décembre une exposition consacrée à la plus belle invention de l'Homme: le dé. Son histoire, ses formes, les jeux, etc. A cette occasion, ils recherchent toutes les personnes susceptibles de les aider en termes d'objets, de jeux, etc. 🖾 : Les Champions de Khazad-Dûm, 8 rue Beauregard, 77200 Torcy. © · 01 60 17 64 89.



... il revient et il n'est pas content...

«Un des aspects qui me plaît le plus dans Casus Belli, outre les présentations des nouveautés, est la réflexion proposée autour du jeu, les manières de le pratiquer et de le concevoir C'est pourquoi j'avais été très intéressé par le manifeste pour le 10e art rédigé par Frédéric Weil et Stéphane Adamiak (CB n° 102) puis par la polémique qui s'en suivit. Je n'envisageais pas alors qu'il pouvait s'agir d'un vulgaire appel publicitaire aussi porteur d'un message altruiste qu'une réclame pour Magic. Jusqu'à la lecture dans le numéro 109 de l'interview du susnommé Frédéric Weil par laquelle j'appris qu'il comptait abandonner sa muse inspiratrice rôliste pour se tourner vers le média informatique, certes plus lucratif. Ceci pourrait sembler normal s'il ne s'agissait de l'accoucheur du «manifeste du parti rölistique», langoureux chant du cygne, si l'on excepte qu'en général le cygne ne va pas ensuite se mettre des plumes de paon sur le derrière parce qu'il a appris que cela avait plus de succès. Je tenais à mettre le doigt sur ce point délicat et faire réfléchir sur ces grands penseurs du jeu de rôle qui feraient bien, parfois, de fermer leurs gueules.»

Benjamin Nguyen Huu, Paris. Cette lettre résume assez bien le sentiment de pas mal de joueurs. Cependant, il faut rappeler que MultiSim n'arrête nullement ses activités et continue toutes ses gammes de jeux. La mauvaise réputation du jeu de rôle

« Je suis prof dans le lycée où l'ai été élève. Etant rôliste depuis 1984, date où je suis entré en seconde, j'ai pu observer la façon dont la perception du JdR avait évolué dans cet établissement depuis 13 ans. 1985; avec trois copains, nous obtenons une salle pour jouer entre midi et deux. Manifestement la direction ignore tout du JdR et prend notre activité pour un vague jeu de société. La salle nous est retirée au bout d'un mois, non en raison du caractère sulfureux du JdR, mais parce que d'autres salles ont été détériorées et que les coupables n'ont pas été trouvés 1987 un des surveillants pratique aussi le JdR et nous laisse jouer clandestinement dans une petite salle théoriquement dévolue à l'étude Nous sommes un jour surpris par le directeur de l'époque (un jésuite). Il voit les dés, le triptyque, les plans... mais comme nous avons l'air bien sages, il ne fait pas de remarque. 1988-90: le bac en poche, nous commençons nos études. Deux de mes copains rôlistes sont engagés comme surveillants dans notre ancien bahut. Ils fondent un club de jeu de rôle ouvert aux élèves pendant la demi-pension. où je viens souvent masteriser. Nous fonctionnons de façon officielle dans le lycée. C'est aussi ma participation en tant qu'animateur bénévole du club qui me vaut mon premier poste (un remplacement). C'est dire si le jeu de rôle est bien perçu à l'époque. 1997: la direction a changé Ce n'est plus un jésuite mais un laïc qui dirige l'établissement. Mouvance très catho. Le prof responsable de la Pastorale (toutes les activités parascolaires) a recuune délégation d'élèves qui demande à (re)créer un groupe de JdR Refus du responsable, soutenu par le directeur. Motif . le JdR est dangereux. Pire encore, le prof

de la Pastorale a distribué aux élèves un article de Famille Chrétienne qui véhicule les pires clichés sur le JdR. Comment expliquer ce revirement de situation? Les médias Moi-même, tout prof que je suis, je sens mon crédit s'effriter dans mon bahut quand i'aborde ce sujet Alors comprenez les parents de votre copain ou copine: les médias disent que le JdR est dangereux, les cadres scolaires surenchérissent, et le Dr Abgrall d'apporter sa caution au lynchage médiatique... La partie n'est pas gagnée. ljworski@worldnet.fr (Usher)

Un exemple parmi d'autres de l'influence des médias. Et de la difficulté d'un mag spécialisé comme Casus à redresser la balance

La ronde...

«Franchement j'ai parfois le sentiment que Casus tourne en rond et de lire plus ou moins la même chose. Les habituels scénarii Cthulhu - Star Wars -JRTM - AD&D (peut-être que ces jeux sont les plus joués mais ıls ont déjà un développement commercial énorme : scénarii innombrables, aides de jeu, background...) feront-ils le poids face à un Backstab qui semble (je dis bien qui semble) varier les siens Idem pour les divers mondes, il est loin le temps de Laelith; aujourd'hui vous nous proposez des mini-univers sur 4-5 numéros et pfuit plus rien!» Hervé Maugis, Puiseux-en-France

Grégory Molle répond ci-dessous d'une manière pertinente à ce sentiment de « déjà lu »

... du désenchantement

"On lit ici et là pas mal de remarques un peu désabusées sur Casus: ce n'est plus ce que c'était, etc Personnellement, je ressens moi aussi ce genre de désenchantement, mais je pense que ça n'a strictement rien à voir avec Casus. C'est plutôt lié au fait qu'au moment où je découvrais

le jeu de rôle, il y a dix ans, quand je jouais mes premières parties, je regardais tout ça... comment dire... comme un gosse émerveillé qui aurait trouvé LE jeu. Et puis le temps passe et fait son œuvre : on se familiarise, on s'habitue, on est moins surpris Le plaisir est toujours là, mais il est devenu plus raisonnable. C'est moins passionnel, fini le temps de la découverte avec 'des yeux comme ça". Alors, de deux choses l'une. soit on n'assume pas, on se dit que "ça vient des autres" (de Casus) et c'est le divorce (comme en amour, non?); soit on assume, on s'assoit deux secondes sur sa chaise, dans la position du penseur, et on se demande si on ne se trouve pas mieux avec que sans, s'il ne reste pas encore de belles choses à écrire. D'accord, il y a moins d'émerveillement comme au premier jour, mais aussi moins de grosses déceptions On joue de mieux en mieux, finies les parties préparées pendant des heures et qui tournent mal à cause d'un ou deux excités ou de l'inexpérience, on se connaît, on est entre gens raisonnables, c'est cool. Bref, c'est la vie comme dirait l'autre et ce genre de désenchantement n'est à mon avis absolument pas spécifique à la population rôliste. Accuser Casus de ce «tassement» passionnel qu'on peut ressentir à l'occasion (et qui n'est pas une fatalité), c'est se tromper de «coupable». Bien sûr, l'état

Devise de Jean-Marie, le maquettiste, affichée au-dessus de son bureau · «Another deadline, another miracle.»

d'esprit qui règne chez vous

a probablement aussi perdu

un peu de l'enthousiasme

où l'avenement de chaque

numéro devait constituer,

j'imagine, un exploit. Casus

est peut-être devenu moins

surprenant par moment, mais

sûrement aussi plus régulier,

d'une certaine moyenne, sinon

Grégory Molle, St-Romain-le Puy

d'une moyenne certaine.»

toujours au-dessus

de ces temps héroïques









e ieu de rôle est ainsi il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soimême. Mais où s'adresser' Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables yous attendent, pour vous mettre le pied à l'étrier si vous π'y connaissez rien. - vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.

Tous disposent de plusieurs jeux laciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de Jeu, qui peut alors vous rensei gner aux heures où les responsables ne sont pas Joignables.

Arnouville-les-Mantes

Les Loups de l'Apocalypse 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes, tél : 01 30 93 99 39 Horatres: samedi de 14 h30 à 19 h. le soir à partir de 20 h30, jusqu'à la fin des parties. Responsable : Jean-François Doussam Possibilité de transfert vers la gare la plus proche Boutique . «L'Œuf cube » 21 rue Linné, 75005 Paris,

Boulogne-Billancourt

tél.: 01 45 87 28 83

Ludothèque Yves Kermen 624 rue Yves Kermen, 92100 Boulogne-Billancourt tél · 0141419251. Horaires mercredi de 14h à 18h. Possibilité d'accueil samedi et vendredi (dans ce cas prévenir le responsable).

Responsable. Fabrice Barboni. Boutique: «Jeux Descartes», 52 rue des Écoles, 75005 Paris tél 0143267983.

Bruges

Moorslieb

Rue Jules Ladoumègue, BP 36-33522 Bruges Cedex. Horaires . le samedi de 14h à 19h Tél 0556282432 Responsable · Thierry Pellé ; e-mail · pelle@math.u-bordeaux.fr Boutique: «L'Antre des Dragons». 56 rue du Loup, 33000 Bordeaux.

Bruxelles (Belgique)

Alpha Ludisme ASBL

19 rue Solvay, 1050 Bruxelles. Horaires : le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant). Responsable: Michel Van Langendonck, tél.: 003202/5118077 Boutique: «L'enfer du jeu», même

Dison

MJC Montchapet, Les Épées de Damoclès

3 rue de Beaune, 21000 Dijon; tél . 0380 555465 Horaires, samedi de 14h à 4h. Responsables Erwan Retiere et Philippe Azalbert Boutique: « le Dragonaute », 72 rue Monge, 21000 Dijon, tél 0380531228

 MJC Léo Lagrange, section JdR Rue des Prairies, 21800 Quétigny, téi. 0380463573 Horaires. vendredi et samedi à partir de 20 h30, samedi 14 h30 (appeler avant). Responsable: Aubert Bonneau, tél.: 0380463595 Boutique: «Excalibur 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél. 0380658299

Limodes

La Compagnie grise 44 rue R. Péchiéras, 87100 Limoges. Horaires: vendredi à partir de 20h au centre culturel Jean Le Bail, 9 rue Le Bail et samedi 14 h-18 h au centre culturel Jean Gagnant, 7 avenue Jean Gagnant. Responsables · Sylvie et Philippe Masson; tél : 05 55 37 63 61 Boutique: «La Lune noire», 3 rue de la Boucherie, 87000 Limoges.

Le Mans

Association Mans-Songes

Maison des jeunes et de la culture Jacques Prévert, 97 Grande Rue, 72000 Le Mans *Horaire*s le vendredi soir à partir de 21 h et le samedi à partir de 15 h, tél. : 02 43 24 73 85. Responsable: Yann Bruyère; tél.: 0243844510. Organise les Cénoludies, une manifestation annuelle axée sur l'initiation.

Lud'Avag

MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél.: 0169070203 Horaires vendredi à partir de 20 h30. Responsable: David Le Gall; tél. 0164466431. Boutique : «Rêve de Licorne», 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay; tél.: 0169288051

Montpellier

Le Dragon des Brumes

14 rue Dom Vaissette, 34000 Montpellier, tél., 0467069221. Horaires: 7 jours sur 7, 24 heures sur 24 Responsable Nathalie Charasse. En contact avec l'association de grandeur-nature « Rêves de Salamandre »

Montrevil

Sortilège Centre culturel des Ramenas 149 rue saint-Denis, 93100 Montreuil, tél.: 01 42 87 43 12 Horaires: mercredi de 14 h à 18 h, vendredî de 20 h à 24 h, samedî de 14h a 24h Responsable , Franck Godefroy ; tél. + 01 4857 0878 Boutique; «L'Œuf cube», 21 rue Linné, 75005 Paris, tél 0145872883.

Nancy

Club Légendes

MJC des Trois Matsons, 54000 Nancy, tél : 0383328052. Horaires: samedi de 14h à 19h et de 21 h à 8 h. Responsable : Jean-Sébastien Lutz, téi. 0383365810 Boutique: «Excallbur», 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy; tél: 0383400744

Club Loisir Dauphine

Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris (M° Porte Dauphine); tél . 01 44 05 44 38. Horaires . vendredi de 18h à 24h Responsable Thomas Osipowicz; tél · 01 44 09 99 36.

Hommes & Démons

86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours. Horatres : une semaine sur deux (contacter le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir. Responsable: Alain Duchamp; tél.: 0247543755. Boutique: «Poker d'as», Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours



Le Puy

Naissance d'une nouvelle association, L'Orc Bavard, qui se donne pour but de mettre les joueurs en contact et bien sûr de jouer. Les amateurs de wargames, de jeux de rôle et de figurines sont les bienvenus : L'Orc Bavard, c/o Sébastien Jouffre, 12 rue Sarrecrochet, 43000 Le Puy. ©: 0471026671.

Istres

Création d'un nouveau club de jeu de rôle et de wargame à la ludothèque du CEC d'Istres On y joue entre autres à Warhammer, L'appel de Cthulhu, Mutant Chronicles, Magic, Guardians, Epic 40.000, et ça se passe tous les mercredis après-midi. ©: 0442568242 (demander Pascal).

Résultats du concours Raôul (CB 📫 108):

r Marc, 06200 Nice . Goldtsnumer David

lls ont gagné 1 jeu Raöul, 1 D'ac Raoul,

800 Poligny • Bron Cyril, 2088 Cressier, Sinsse •















jeE jeu en encart, sc. scénario, MM Mayen Métrage GE scénario Grand Écran, C jeu de cartes, 500.000 500.000 rélistes Prof. Profession, Pdf Portrait de famille Edf Epreirre du Feu FJ Fiche-jeu.
PL Première uppe. AdJ aide de jeu.
JpC jeu par correspondance, DA. Destination Aventure.

Aucien(numéro(disponibles

Numéros 20, 23, 24, 26, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 53, 56, 58 à 89.

90 EdF Conspirations, Birthright, Everway, Credo, ASL Solitaire. The Great War in Europe, Geronimo, Alliances royales (IpC). Pdf Nephillin. Adj Simulacres, Les portes de la création (Thoan), Dank Sides (Star Wars). D.A. Devenez meneur de jeu. Sc. Château Falkenstein, Thoan, Cyberpunk,

91 - EdF Nightprowier Wraith, Necromunds, II èraet une fols, Machavelli, FJ. The 3 Days of Gestysburg, Nach Fran-kreich, The Last Crusade. Comment expliquer le Jeu de rôle à sa grand-mère. DA Pour des descriptions vivantes Adj. Causer l'arguche des voleurs. Mad Mage. Sc. Necromunda, Lappel de Cthulhu, Conspirations, AD&D, Cyber Age, Vampire (GE)

92 (mensuel!) Edif JRTM 2a edition v.f. Mondes et Hèros, La Monda des Ténèbres L'évolution du JdR, Adj Gwòrassic Park, Maïorisez les combacs épiques, Adapter les scénarios méd-fan à Simulacres , Feuille d'aide pour Skills & Powers, Les déplacements pour Middle-Earth - The Wizards, DA Je ne suis pas un numéro Sc. Nightprowier, Cthulhu, Hawkmoon, ADAD Warhammer Bacailles, Et nos rubriques habituelles

93 (mensuelf) - Mekton Z, Heavy Gear, Solnie Enquête. Jeux, joueurs & Internet, PdF Vampire, AdJ La pesite basjeux jouteurs à internet nor vampre. Not la peute bas-ton dans la praîtie (GEM). Propriécaires d'une auberge de vos propres mains, Seven (ex sept règles de l'effroi, des carros pour il était une fois. Tonsells pour Space Mariné? Hran Legion, DA. La vie ne commence pas su premier let de dés. Poster des décors modurables d'auberge. Se Necromunda (figu.), Eric, Warhammer Neohilim, Château

94 (mensuell) - Guildes JdR, Vampire Dark Ages Liwathan (figu), PdF, Loup-garou, Mage, Wraith, Change-ling, AdJ, Les cavoulneurs, Le catalogue de l'ogre moderne GSM) Les mémento de l'investigateur L'ordre des cheva-liers d'Airain (Sinolacres), DA Enquêtes & prétextes in-terview _A-M. Ligny Miss Wraich et Mister Changeling, Sc. Sur Wars, Magna Vericas, Shadowrun, Jappel de Cthullon, BTM (MM), ACRO (MM). En par phologor bebitsoille JRTM (MM), AD&D (MM). Et nos rubriques habituelles

95 (mensuel!). EmpyriuM Space Hulk Adj L'œil de Caza Le trombinoscope éloquent. De ce cêté du miroir Le trombinographe, Nouveaux profils pour Star Warsi (G&M), Miss Grubert, cyber psychiatre. DA Prends ton crayon et la gomme Ecrivex des scénarios pour Casus Sc. Guildes Mutant Chronicles. AD&D-Ravenloft, Rève de Dragon, AdC GE), Léviathan/Warham

76 (Juillet-août) Earthdawn (v.f.), Rolemaster 3e éd., Les Colons de Katane (plato), Warzone (figu). Adj. Rhadjabán, Bouillabalsse (G&H), Adapter les scénarios space opera à Simulacres. Cave canem. Int. jonathan Tweet. Sc. AD&D. Earthdawn. Mage, Empyrium, Star Wars (GE), Space Hulk.

97 (mensuel), Changelin, Shaan, PdF Star Wars, DA

menz, Adj. Djarabán. Les monstres de Djarabán. Un nou-veau Credo (Credo), Warhammer/Léviathan. mämes com-bats (figu.), La voie du guerrier (Simulacres), Sc. AdC., Shaan, Nightprowder Thoan, AD&D (GC).

98 (mensuet). Dragonilance 5th Age. Bitume 10 ans, Maharadjah (plato), Mirage (cartes). Adj. La conspiration mode d'amploi. Histoires abominables (G&M). Liste des carces Mirage, Feuille d'alde au combat et SAN (AdC), Le fantastique contemporain (Simulacres). Plus on est de fous (Colons de Katäne) Godzilla (Manhattan), Creer son club. Int. Greg Stafford, Premier contact avec un scénario (DA) Sc. Shadowrun, Changelin, Guildes, Bitume, AD&D (GE)

99 (monsuel), Hawkmoon NE: Nephilm 2, Power (page). Flintloque (figu). Adj. Faire des parchemins. Galactic Born. Killer (G&M). Jeunes ioups et vieux renards. (DA) feuille d'aide à la création pour Nephillm Citations de méd-fan, Les wangas de la marine (Simulacres), IC2 Guardians régle option, pour Le Seigneur des Anneaux Les sorciers, Sc Star Wars, Hawkmoon NI (HM), Warhammer (MM). on NE, Cshulhu, Pendragon, Vampire

100 (mensuel), JdR. Vampire Läge des Tériébres. La monde de Murphy. Plato. Elsőr. Méditerranée. Cartes. X-Files. The Sabbat. Dark Age. Spectal n° 100. Carte blanche aux dessinaeurs., 200% subjectif. Concours G&M. Int. Marc. Rein-fragen. Vade mecum. S. Réseau divin, AD&D.

[0] Netheril (AD&D), Guros Vampira, Warhammer Batailles fantastiques (figu). Age of Renaissance (plato). Back-ground. L'archipel de Sergalane. Prof. Maître de l'ambiance. Urgences (G&M), Simulacres mis à l'index. Acc La memo du joueur de Star Wars. Sc Cthulhu, Vampire - L'Âge des ténébres. Le Réseau divin (5, 6, 7). Gurps médiéval, Shadowrun (GE), Warhammer (figu), 500 000 Jeu

102 - Poiaris Monde des Ténèbres France, Deadlands, in Nomine, Meurore à l'abbaye (pla-Control of the Country of the Countr

103 - Imago, L'Unirève, Ars Magica 4th E., Chi-valry & Sorcery 3rd E. PdF Warhammer Batalles fantastiques. Wargame Alexandria 180 La batalle de Friedland, Waterioo, Back Le collège des Cendres, Prof. Motivations à Cthu h. 500 000 rélistes la presse positive Sc. Polari JRTM ADAD Conspirations Star Wars (GE).

104 - Conspiracy X, Trolls, Deitz Green, The Shoeh, PdF Birthright, Int. Mike Pondsmith, Adj Bătisseurs de temples (* poster) Apprentissage draconic pour Rêve de Dragon, Gwô et Millord. Corpus Delicti. Sc. Earchdawn, Vampire, Rêve de Dragon, Conspiracy X, Warhammer bataliles

105 Adantys, Dark Earth, Collection Quasar Stratego 4 (plato). Vive Le grandeur-nature! Adj L'asile Saint-Gilles (pour AdC). Int. Richard Gur-field. Magic rachète AD&DO? 5c. Warhammer Deadlands, Dark Earth, Nightprowier. Cithuibu. Le Réseau divin (èp. 10, 11, 12)

106 - Royaumes oubliés. The Babylon Project. Chulhi, Live. Pdf. JRTM. Inc. Benoît Clerc. Adj. uss statuettes de Saráyariava. L áprès Endor. Lart. du storyuelling. Sc. AD&D. Atlantys, Guildes, Le Réseau divin (ép. 13 à 15), Cthulhu (GE) 107 (juillet - 2001). Nemesis Les héritiers de Khadeah Star Wars 2.5 Werewolf: The Wild West, Dreamlands 4th edition. Cartes Aquiton Middle Earth. The Lidless Eye Legend of the Five Rings, La praeque de l'Avencure. Comment crèer un jeu de plateau. Background. Kê-Thaury. The best of supplements. Kazus Bell, zine parallèle Sc. Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin). ADADI Basic dans Ké-Thaore.

108. Legand of the Five Rings Planescape (v.f.). Adj I Hyperion, Les disciplines de Vampire. Porta pour Magic. TSR Story, inc. Peter Addison. Les résultaits du sondige 97 Sr. AD&D. Vampire. Raôul, BaSIC/Cthulhu, Rève de Dragon (GE)

109 Blue Planet, PdF Warhammer jdR, Adj. Les Vifshorions, La morz selon Gorn, 2 MJ aux commandes. Back-ground Flaelle, la forêt des Elfes du Temps, linz MultiSim, la fuita en avant? Sc. L'appen de Chulhu, Bloodiust, Naphi-lim, Star Wars, Shadowrun (MPB), Warhammer (MM).

Hori-iérie Caini Belli

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant cout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fan-tastique, plus de nombreux médits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage le samourai, le barbare, la courtisane. Devi-ne. "Squad Leader Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE Les divers jeux gran-HS 4 - GRANDEUR NATURE Les divers jeux gran-deur naure définitions et précisions, fuller murder-par-ty, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisa-don d'un grandeur-nature - Fabriquer ses costumes, sès armes - Comment écrire un soénario - Sc murder party contemporalne, killer, GN médiévas fantastique, GN années 30. Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS, Sc. ADD, INSMY Mega III, Stormbringer Cyberpunk, Hurlements, Star RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÈGIE. First Battle - Friedland juin 807 The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médièvales - jeux de plons opiotatata, rigar ma annues recented specifically elect certains pleas and parcours, les cousins du Risk Variantes Grands Stratéges, World War II, Full Metal Plantes, Dune - Wargame et enseignement, Génias d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de sinvincibilité - Ad. Third Reich - Empires in Arms - Interview A. Adier Jel. La bataille de Manengo

HS 8 - SCÉNARIOS, Sc. Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III. JRTM, Nephillio, AD&O, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodiust Hurlements. Appei de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

MS 9 - JEUX DE STRATÈGIE. JeE Hastings-1066. Dossiers Antiquicé (RPR, Peropontesian War GBOA

Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI

au prix Unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).

au prix unitaire de 32 F franço (Étranger: 37 F).

SPQR), ASL, Diplomatie. Guerre du Paci-fique. Figurines es armées précolombiennes. Wargame et JpC Wargame et SF Europa Universalis, Empires in Arms. Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le let de rôle, pour l'initiation et les vieux routands. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnel-les), 4 univers de jeu avec scénarios (médiévai-fancastique, horreur, space opera, série TV), des conseils

HS II - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magre détaillé, le mo médiéva-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan

HS 12 - SPÉCIAL VACANCES, louer seul so solo. crypto labyróle. Adj. Le monastère du Souffle divin. Sc. Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appet de Cthufhu, Cyberpunk, Mega3 Scales, Nephilim, Ars Magica

HS 13 - WARGAMES ET JEUX DE PLATEAU, Jeux de plateau - Civilisation, Junta, Formule Dé, Car Wars, SuperGang, Zargos, Aristo, Fief, Blood Berets, Condottie re, les jeux d'enquête, les jeux de plateau avec figurines. Man o'War Seigneurs-Dragons, Cartes Jyhad, Magic, Spellfire, les autre jeux de cartes. Wargames. Oiplomatie, Grand Siècle, L'échiquier de Machiaval, La guerre des Héros - Les dieux nomades, Cry Havoc, Battletech, l'ar-cher à cheval, Res Publica Romana, Les Diadoques les aides de jeu informatisés, l'exercice Stratégie, Lion of the North, ASL, Afrika, Sands of War, Job d'été, France 1940, guerre du Golfe, Bibliothèque, Interviews, humeurs

HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTAS-TIQUE volume I. Des personnages, des monstres, des légandes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres

HS 15 - SPÉCIAL VACANCES Sc. ADAD, Loupgrou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, NSMV Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres, Sc. solo, labyróle, crystographia, liste des scénarios publiés dans CB

HS 14 - CYBER AGE Jau de rôle complet pour Simula-cres encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres et de Cyber Age, secrets de Cyber Age, 3 scénarios,

HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTAS-TIQUE volume II. Des personnages, des monstres, des ingendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D. Warhammer et Simulacres.

JEUX DE CARTES À JOUER ET À COL-LECTIONNER. Tout sur la 5' édition de Magic et pré-

HS 19 - BaSIC, LE JEU DE ROLE DE BASE, Tout pour découvrir le jeu de rôle, ily mitier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (médifan et fantasoque-contemporain), deux scénerios, des consolls

numéros

MO	de	communide	des and	iens n	Ише́го (et des	religies "
		à retourne	er paiemi	ent joir	it à Casi	as Belli,	
	- 1	rue du colone					

Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de: 40 F franco (Étranger: 45 F):HS n°2,HS n°3
45 F franco (Étranger: 50 F):HS n°4,HS n°6,HS n°8,HS n°11,HS n°12,HS n°14,HS n°15,HS n°16,HS n°17HS n°19
49 F franco (Étranger: 54 F):HS n°7,HS n°9,HS n°10,HS n 13,HS n 18
Je commande reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros)

Je join	s mor	пè	glen	nent de	è	_	_	_	_F	par chèque à l'ordre de Casus Belli.	
lam.										Duánama i i i i i i	

Adresse L							1.	1	1	_	1.			1	L	L		
Code Pos	tal	ш	 	Ц.,	٧	ille	L		_	_	1		_	_	_	_	-	_

Galendrier

🥣 « Present » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps apres la parution de Casus --- pour ne pas les raler, soyez vigitant ; « Futur », celtes que vous avez le lemos de noter sur votre agenda « Côte jardin » rappelle que te jeu sevit aussi chez nos voisins.

PRESENT

Lyon, 8 novembre, La Croisée des Temps vous propose de participer a une soirée mordante et rôliste autour du thème du Vampire

Chantelouve, 2 rue St-Georges. 69005 Lyon. © 0472776260.

Montreuil. 8/9 novembre. Premier forum des jeux de Montreuil avec toutes sortes de bonnes choses jeux de rôle, grandeur-natures, jeux de cartes et de plateau, jeux en réseau débats, fanz nothèque et plein de jeux de société. Tournois prévus Magic, Jyhad et Legend of the Five Rings (JCC). Que demander de plus? Le lieu peut-être? Centre des expositions de Montreuil (face à la majrie), place Benoît Frachon, 93100 Montreuil. Ø 01 4855 1812. E-maît Nofate@Magic.fr

Aubure (Haut-Rhin), 8/9 novembre. Les Arpenteurs de Réalité organisent le sixième episode de leur grandeur-nature Imperium. Une nouvelle convocation de l'Empereur résonne lugubrement aux oreilles des GNistes qui se précipitent pour jouer au centre de vacances de la Renardière à Aubure Les Arpenteurs de Réalité, c'o Éric Vidal, 11 rue Georges Stutz, 68510 Rantzwiller © 0389816700

Orcival. 8/9 novembre. Darkside est un grandeur-nature policier fantastique contemporain (ouf') qui se jouera à Orcival, à 25 km de Clermont-Ferrand. ☑ GN-Arvernes, c/o Richard Delassise, 17 rue de la cartoucherie, 63000 Clermont-Ferrand.

Ferrière-la-Grande. 9 novembre. Les Conquerants de 'Imaginaire et Docteur Agon organisent un tournol de Magic type 2 homologue, système de rondes bype 2 holmologie, systeme de Follogie, suisses. Ça se passera à la salle des fêtes de Fernere-la-Grande (près de Maubeuge)

Laurent Amistadi, 556 rue Victor
Basch, 59460 Jeumont. © 03 27 65 32 [4.

Nancy. 9/10/11 novembre. 10 editor dejá des Joutes du Teméraire convention nationale et salon du jeu de simulation. Cela se déroulera au pa ais des congres de Nancy et le programme est particulierement copieux avec les coupes de France de Eric et Star Wars et une préthore d'autres tournois. Cthulhu, NS/MV dautres tourno's Cthuhu, NS/MV IRTM Rève de Dragon Nightprowier AD&D Cyberpunk, Vampire, Manhattan, Dune Supergang, Civilisation, SdA les Sonciers Les Ailes de la Giorre, Magic (type 2). Warcraft II et Dure Nukem 3D Alechant non 1 [1] ESSTIN, les Joutes du Temera re, 2 rue jean Lamour, 54500 Vandœuvre © 0383503312. E-mail dou et re@esstiniu-nancy.fr

Nantes. 14 novembre. La boutique Sortiféges organise une soirée Formule Dé. . Sortilèges, 7 rue des Trois Croissants. 44000 Nantes. 0240121499

Strasbourg. 15 novembre. L'éveil des dragons est une convention régionale de jeu, orientée médiéval-fantastique. Au programme tournois Magic type I, AD&D, Pendragon, Chimères. Rêve de Dragon et M les Christi (d'ail eurs les gens de SPSR seront la). Mais aussi de la musique médiévale, des démonstrations de combat, un repas médřeval, etc. 67 100 Strasbourg. (€) . 03 88 45 24 84 (Pierre) ou 03 88 60 55 60 (Luc)

Issy-les-Moulineaux. 15/16 novembre. La ludothèque organise Ludissymo, soft 28 heures de jeu non stop, avec certes des jeux de rôle et des wargames, mais aussi des jeux de cartes, de plateau, de stratégie, etc., des tournois (Quoridor, Formule Dé Pérudo, super jeu de bluff!, etc } et la présence d'auteurs ⊠ : Ludothèque, Didier Senat, 18 rue de l'Abbe Derry, 92130 Issy-les-Moulineaux (). 01 45 29 23 01

Montceau-les-Mines, 15/16 novembre, L'assoc En Lorien quitte es profondeurs de sa forêt le temps d'organiser un week-end d'initiation et de tournois de jeux de plateau avec Formule Dé, Diplomatie, Full Metal Planète et d'autres. M En Lorien 6/1 rue François Villon, Rozelay, 71420 Ciry-le-Noble. © 0385790343 (Ama ric)

Dijon. 22 novembre. L'Association Bourguignonne des Jeux de Réflexion organise un tournoi de Magic type I homologue, à la MJC de Montchapet, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. @ 0380381523 (Nicolas)

Toulouse, 22 novembre. Les clubs de Ranguell et de Blagnac se sont reuni pour organ ser le l' trophée de JdR interclubs de la region Midi-Pyrenees 1 idee est de rassembler le plus de clubs possible, a ors allez y FJEPS, section eux de rôle 6 rue Pasteur 31700 Biagnac © 05617 438 ou 056 080322

Vite (asus http://www.excelsior.fr

Lyon. 22 novembre. L'assoc La Croisée des Temps se propose de vous faire découvrir Guildes e temps d'une soirée. ☑ Chantelouve, 2 rue St-Georges. 69005 Lyon. ② 0472776260.

Limoges, 22/23 novembre.

3° èdition du Salon du jeu de rôle et de simulation de Limoges qui déménage cette année pour s'installer dans les salles municipales « du temps libre » et « Jean-Pierre Timbaud » (derrière la mairie). Laccent sera mis sur limitiation et la découverte de nouveaux JdR, mais on pourra aussi jouer à des jeux de plateau, dont Formule Dé avec un circuit géant de 10 m2, et découvrir Demonworld an mé par Croc. M Compagnie Grise, 44 rue René Pech éras, 87 00 Limoges. © 0555376361

Arras. 23 novembre. Un tournoi AD&D aura i.e., salte des Orphèonistes, piace du Théâtre, 62000 Arras.

S. L'Assemblée, 59 rue Édouard Branly,

FUTUR

Nantes. 25 novembre. La boutique Sorti èges organise une initiation à Rêve de Dragon M Sortilèges, 7 rue des Trois Croissants, 44000 Nantes (C) - 02 40 12 14 99

Nantes. 28/29/30 novembre. Première édition de Ludorama. une man festation a vocation (tinérante rassemblant des stands d'exposition, des aires d'an mation, des parcours ludiques à themes, etc. Ludorama se veut une manifestation pas comme les autres. Argine Consultants, 72 rue Eugène Caron 92400 Courbevoie (C), 01 43 33 35 83

Évreux. 29 novembre. L'assoc Si Évreux m'était Joue organise, au château de Trangis, un grandeur-nature contemporain ayant pour thème le bat costumé (amusant, d'habitude ce sont les bals costumés qui ont des thèmes).

Si Évreux m'était joué, mairie d'Évreux, place Charles de Gaulle, 27000 Évreux. @ 0232283961

Fort de Bruyere. 29/30 novembre. Les assocs Aikhémia et FLOP (ça promet) organisent Les 55 Jours de Bourgueil, un grandeur-nature médiéval-fantastique dans le monde douze fois béni (au moins) de Kandahar Si vous n'êtes pas esquimau, pas de problème, le site sera chauffé. 🖾 Alkhémia, Loïc Gaigne, 4 square Ronsard, 94500 Champigny. 🕜 01 48 80 65 20.

Montmédy. 5/6/7 décembre. Les Createurs d'Un vers organisent un grandeur-nature médievalfantastique qui se deroule dans le monde de Hârn (excel ents suppléments JdR de Columbia Games) intrigue d promatie et baston seront les moteurs deice eu qui se deroulera en a citadelle de Montmedy 🔛 Les Createurs d'Univers 57 rue des Sports 59280 Arment ères: 🕖 032035 7237



Chenôve. 13/14 décembre. La Guide des Lycanthropes organise sa 6° convention de jeux de simulation à la MJC. Au programme, des tournois de Shadowrun, Berlin XVI I. Blood ust, Loupgarou (cela s mpose) et Necromunda.

La Guide des Lycanthropes, MJC Chenôve, 7 rue de Longvic, 21300 Chenôve. © 0380523686 (Nicolas)

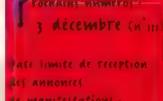
CÔTÉ JARDIN

Genève. 30 novembre. Les Gnômes Ludiques organisent une journée de présentation des jeux de rôle, destinée a ceux qui veulent découvrir les dR ou aux parents curieux. Différents thèmes (SF, méd-fan, etc.) seront abordés Lieu Puplinge (Geneve) ⊠ · Les Gnômes Ludiques, case posta e 172, 1211 Genève 25, 5utsse © 0041223464851 E-mail: rmorand@sc2a.unige.ch

Lausanne. 6 décembre. 3e édition de Père Noël, un grandeur-nature dont (C) . 0041 (0) 216355923. E-mail reymondax@planet.ch



Ecrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (e-mail: solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas! Avis aux annonceurs soyez suffisamment précis dans vos indications. Futurs participants i pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée. avec votre adresse, pour la réponse Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle, les jeux de cartes ou le wargame (en général de 10 à 100 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 100 à 400 F en moyenne) +04+4+0A4+4+



ate limite de reception ses annonces Re wanite(tation(.

11 novembre POUT IS IN THE









3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation nouveautés, initiation, calendries des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).

Casus Internet http://www.excelsior.fr



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points

A tout moment vous transformez les point

A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous Simple, rapide et efficace

3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre contrat est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro I. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).

Les services te ématiques en 3615 content, seun les cas 1 29 F TTC inno ou 2.23 F TTC inno



















LA RUBRIQUE PP&P (POTINS, PEOPLE & PAPARAZZI)

Que devient Gary Gygax? Ça roule pour lui, et pour le prouver il invite tout le monde chez lui, à faire un petit tour dans sa maison. Virtuelle bien entendu puisqu'elle est sur le Net mais, en écoutant aux placards, on a une chance de découvrir les secrets les mieux gardés du Maître. Comment il a été poussé dehors par les frères Blume alors qu'il était devenu actionnaire minoritaire de TSR, comment a capoté le film du siècle sur D&D, pourquoi Dangerous Journeys fut un échec, etc. Répétez après moi : nous on t'aime Gary! Pour plus de détail http://www.gygax.com

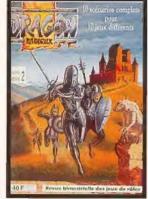
LA RUBRIQUE DD&D (DELATION. DENONCIATION & DIFFAMATION)

En novembre 1988, le mag Drogon Rodieux sortait un hors-série de scénarios. A l'intérieur, il y en avait un pour Warhammer: la première contribution de l'ex-Casus Fabrice Colin, environ quatorze ans à l'époque. Précoce le bougre! L'aventure commence très fort. Dans une auberge, les PJ sont abordés par un riche pirate qui leur propose tout de go de renverser un baron local, Et Fabrice précise : « On peut sans s'avancer penser que les PJ accepteront». J'ai toujours admiré ton opti-

CENARIO WARHAMMER JEU DE ROLE FANTASTIQUE Une place au soleil... Fabrica Colli

Le rouge leur va si bien (le violet aussi) La lame de fond vampire ne cesse d'emporter nos chers amis américains dans la spirale sans fond du consumérisme le plus effréné. Les boutiques qui vendent des colifichets vampiresques, bijoux, chaînes, lentilles de couleur (rouges ou jaunes), vêtements gothiques, cercueils (confortables: c'est pour dormir), pullulent à Los Angeles. Quant à White Wolf, qui va très bien merci, il sort Vampire: la Masquarade sur CD-Rom ainsi qu' Æon, et vient de recevoir une caution intellectuelle de nature à le faire sauter de joie : un prof d'université spécialisé dans l'ancien français, Robert Peckam, grand connaisseur de François Villon et de son œuvre, a déclaré que l'utilisation de la figure du poète dans la culture populaire qu'est le jeu de rôle, démontre la vitalité actuelle du personnage. Alors continuez à jouer à Vampire, c'est bon pour votre bac de français.

Dernière mode à L.A. : la vampirette violette. On en croquerait.



Nous avons les moyens de te faire chanter, Fabrice, nous connaissons un de tes dark secrets ...

Arrêtez ça tout de suite! Rassurez vous amis rollistes; il n'y a Rassurez vous amis rollistes les foudre las que le lide qui déchaîne les foudre Rassurez yous amis relistes, il n'y a les foudres aus pas que le IdR qui déchaîne les fours aus pas que le IdR qui les jeux de cartes aus pas que le John densants : les jeux de cartes aus pas que le John densants : les jeux de cartes aus pas que le John densants : les jeux de cartes aus pas que le John densants : les jeux de cartes aus pas que le John de la cartes aus pas que le John de la cartes aus que les piens que les piens que les piens que le la cartes aus que les piens que le la cartes aus que les piens que le la cartes aus que les piens que le la cartes aus que le la carte au la carte aux que la carte au la des bien pensants: les leux de cartes aussi.

des bien pensants: les leux de cartes aussi.

des Un certain David Lue sur de la Bible à quel

en théologie, explique sur de la violence,
en théologie, explique sur de la Rible de citations
en théologies de citations de la Rible de la R Pas que le IdR qui déchaîne les foudres aussi. des bien pensants : les jeux de Cartes docteur des Un certain David L. Brown, docteur grands renforts de citations de la Bible, à quel grands renforts de citations de la Bible, à quel point Magic est nocif : occultisonne d'horreur point Magic est nocif : or en frissonne d'horreur point Magic est nocif : or en frissonne de la Bible, à quel point Magic en gardina de la grand de l Pars la foulée il met aussi les parents en garde
Dans la foulée il met aussi les po Grances dans
de proposer des dessins de femmes dans contre les ravages des POG'S, accusés dans de fentines dans de proposer des dessins de proposer des des des pornographiques de proposer des positions « pornographiques de proposer des positions » pornographiques de proposer des positions » pornographiques de proposer des positions » por la proposer de pro proposer des dessins de femmes dar proposer des dessins de femmes dar proposer des dessins de monde? des Seigneurs execne completithemen http://www.execne.com/ Neigneur! Où va le monde! Netp://www.exerpc.com/-dibrown

(onlittet)

ayayıt-yremiteres,

propie, inment,

Is JENI COMME

of voul y letter!

par Scarlet M.

Trois questions à... Croc

(auteur de... euh... je sais plus trop...)

CB: Quelle était l'idée directrice pour la 3° édition de INS/MV? Croc: J'ai essayé de mettre dans le jeu tout ce qui concerne les anges et les démons, et de changer les règles qui auraient dû l'être dès la première édition. De la version américaine, tout le monde aura compris que j'en ai tiré la substantifique moelle en m'engageant contre le massacre de l'opossum, un animal typiquement anglo-saxon.

CB: La 3º édition se recentre sur l'affrontement anges/démons. Quel rôle peut espérer jouer la Troisième Force? Et le FN, il est plutôt INS ou MV?

Croc: La Troisième Force n'aura jamais les mêmes possibilités que les deux autres, mais elle pourra quand même donner du fil à retordre aux PJ. Le FN, lui, est foncièrement Magna Veritas.

CB: Dans INS, il est dit qu'Abalam, prince de la folie, se prend pour Croc au sommet d'une crise de paranoïa terminale. Et qu'est-ce que ça donne quand tu es dans cet état-là? Croc: Je peux faire des trucs totalement délirants: manger des salsifis, écouter un disque de Lavilliers ou lire un Casus Belli.

déjà piquant, mais tellement mimi!



REALITE VIRTUELLE

Dechadom de Philippe Ulloch, colon dateur de Cryo Lune des principales mondes (NDLR: les univers de jeu 3D) atticeront tous ceux que la réalité en nute, ou qui sont diminues physique ment dans cette réalité. Le danger, c'est bien sûr que le monde physique rêel soit vampursé par l'ontrique » Cher M Ultrick la theory de revision kinge reuse pour l'équilibre psychologique dans un monde imagnaire, nous autres rôlistes, on connaît bien. Et on sair que c'est lans. Alors un conseil : mutile de vous flageller, vous trouverez toujour: des gens ravis de le faice pour vous

Dans (asus Belli n° 111

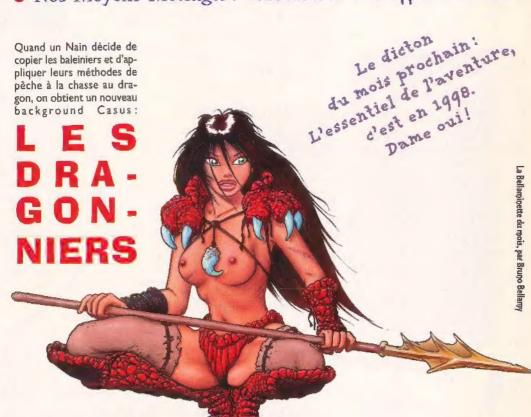
parution le 3 décembre 1997

L e rôle, terre de contrastes!

Et alors, vous seriez en extérieur! Pour vous apprendre à décrire les divers types de terrains et leurs implications, première leçon en sol mouvant : les marais! (Et ce n'est pas un article en cinq volets où il serait aussi question de montagnes, de plaines, d'îles et de forêts, non mais!)

Les scénarios du mois prochain:

- Nos Courts Métrages: Deadlands (en attendant la v.f.), Star Wars, (hangelin et Shadowrun (en France, bien sûr).
- Nos Moyens Métrages: Warhammer et L'appel de (thulhu.



DE-PELAH-37-

C'est bientôt Noël

 Vous avez une soirée de réveillon à passer en compagnie d'une dizaine d'amis! Autant en profiter pour jouer un «grandeur-nature murder party». Portrait de famille des Soirée Enquête de SPSR.

 Un cadeau à offrir à un(e) rôliste de votre connaissance. Nos pages shopping vous donneront des idées!

CASUS BELLI n'110 novembre 1997. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél.: 0146484848. Fax: 0146484988. Périodicité: mensuelle. Dépôt légal: 4° trimestre 1997. n'8600977. Commission paritaire n'63,264. Copyright@ CASUS BELLI 1997. Excelsior Publications 5.A., capital social: 11100000F, durée 99 ans. Principaux associés: Yveline Dupuy, Paul Dupuy. Directeur général: Paul Dupuy. Directeur de la publication: Paul Dupuy. Directeur financier: Jacques Béhar. Directeir de la fabrication: Pascal Rémy. RÉDACTION. Rédacteur en chef. Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et le la publication: Pascal Rémy. REDACTION. Rédacteur en chef. Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et le stricteur de la fabrication: Pascal Rémy. REDACTION. Rédacteur en chef. Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint: Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et le stricteur des extérieures: Serge Olivier. Secrétaire de rédaction: Agnés Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette: Jean-Marie Noël. Secrétaire: Saloua Arbia. Chef de rubrique Métalliques: Emmanuel Quenez. Illustrateurs: Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Coucho, Cyrille Daujean, Franck Dion, Didier Guiserix, Christopher Longé, Jean-Marie Noël, Jean-Denis Pendanx, Eric Puech. SERVICES COMMERCIAUX. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing: Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct: Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes: Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes: Bernadette Cribier. Réassorts et modifications: Terminal E 91. Téléphone Vert: 0800434208 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements: Patrick-Alex

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios: Earthdawn est édité par Descartes sous licence FASA; INS/MV est édité par Siroz; BaSiC est édité par Casus Belli; JRTM est édité par Hexagonal sous licence ICE; AD&D est édité par TSR. La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél.: 01 40 27 59 59. Imprimeries SNM, tél.: 01 34 30 41 41 et SIEP, tél.: 01 60 69 56 16.

Frappez à la Monne Forte!

L'Amusance

a Tiennes

Paris

75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 52, rue des Écoles Tél. 01.43.26.79.83

75015 PARIS - JEUX DESCARTES, 39, boulevard Pasteur Tél, 01.47.34.25.14

75017 PARIS - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonier Tél.01.42.27.50.09

Région Parisienne

91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora - Tél, 01.64.97.81.74

92330 SCEAUX - LE CARRÉ MAGIQUE, 4, rue des Écoles Tél. 01.46.83.03.44

94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac - Téi. 01.42.83.52.23 77000 MELUN - CELLULES GRISES, 5, rue Guy-Baudoin Téi. 01.64.09.21.36

77400 LAGNY - LE CENTAURE, 128, rue St Denis Tél, 01.64.30.90.35

Rovince

13100 AIX EN PROVENCE - L'ARCHIMAGE, 18 bis, rue de la

Couronne 27, rue de la Couronne angle rue Brueys - Tél. 04.42.38.54.00 80000 AMIENS - JOUPI JOUETS JEUX, 28, rue Noyon - Tél. 03.22 92 49 56 49100 ANGERS - SORTILEGES, 23, rue des Poēliers - Tél. 02.41.88.96.96 74000 ANNECY - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac Tél. 04.50.51.58.70

84000 AVIGNON - LA VOUIVRE, 56, rue Bonneterie - Tél. 04.90.85.33.57 64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 13, rue Poissonnerie

Tél. 05.59.59.03.86

60000 BEAUVAIS - PLANETE JEUX, 57, rue St Pierre - Tél : 03 44 45 20 57 34500 BEZIERS - TILT LA BOUTIQUE DES JEUX, 10, rue Casimir Péret Tél. 04.67.49.02.35

33000 BORDEAUX - JEUX DESCARTES, 162, rue Sainte Catherine Tél. 05 56 44 26 03

18000 BOURGES - MERCREDI, 22, rue d'Auron - Tél. 02.48.24.49.90 29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven - Tél. 02.98.44.25.30 14000 CAEN - LE PION MAGIQUE, 13, rue de Bras - Tél. 02.31.85.93.70 Tél. 02.31.85.17.77

28000 CHARTRES - LA PETITE BOUTIQUE, 29, rue des Changes Tél. 02.37.21.13.52

50100 CHERBOURG - STRATEGIE, 10, rue au Blé - Tél. 02.33.01.21.15 63000 CLERMONT FERRAND - LABYRINTHE, 14, place Renoux Tél. 04.73.90.22.81

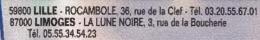
21000 DIJON - EXCALIBUR, 44, rue Jeannin - Téi. 03.80.65.82.99 27000 EVREUX - LE VALET DE CŒUR, 13, rue Franklin Roosevelt

Tél. 02.32.31.04.41 38000 GRENOBLE - LE DAMIER, 25 bis, cours Bernat - Tél. 04.76.87.93.81 53000 LAVAL - SORTILEGES,

76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU, 14, rue de la Paix - Tél. 02.43.56.54.22 76600 LE HAVRE - LE DEMON DU JEU, 14, rue Édouard Larue Tél. 02.35.41,71,91

72000 LE MANS - LA BOITE A JEUX,

53, rue Nationale - Tél. 02.43.23.96.81 - 02.43.43.80.54



69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay Tél. 04.78.37.75.94

13006 MARSEILLE - LA CRYPTE DU JEU, 7, cours Lieutaud Tél. 04.91.94.22.50

57000 METZ - EXCALIBUR, 1, evenue Ney, Galerie du parking souterrain de la République - Tél. 03.87 74 95 58

34000 MONTPELLIER - EXCALIBUR, 7 bis, rue de l'Ancien Courrier Tél. 04.67.60.81.33

44000 NANTES - SORTILEGES, 7 rue des trois croissants Tél. 02 40 12 14 99

06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo Tél, 04.93.87.19.70

30000 NIMES - LA VOUVRE, 7, rue des Marchands - Tél. 04.66.76,20.04 45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Châtelet - Tél. 02.38.53.23.62 64000 PAU - FALINE JOUETS, 7, rue Montpensier - Tél. 05.59.98.08.56 66000 PERPIGNAN - CELLULES GRISES, 30, Place Rigaud Tél. 04.68.34.89.39

86000 POITIERS - LE DE A 3 FACES,

35, rue Edouard Grimaud - Tél. 05.49.41.52.10 29000 QUIMPER - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent - Tél. 02.98.90.40.50 51100 REIMS - DOMINO, 26, rue da l'Etape Tél. 03.26.47.79.91

35000 RENNES - L'AMUSANCE,

CC des Trois Soleils - Tél. 02.99.31.09.97 76000 ROUEN - LE DÉ D'YS,

160, rue Eau de Robec - Tél. 02.35.15.47.46 44600 SAINT-NAZAIRE - MULTILUD,

60, Centre République - Tél. 02.40.22.58.64 67000 STRASBOURG - PHILIBERT,

12, rue de la Grange - Tél. 03.88.32.65.35 65000 TARBES - LE JOUEUR,

3, rue de Gonesse - Tél. 05.62.44.17.53 83000 TOULON - CHOCHO'S,

8, rue des Bonnetières - Tél. 04,94,92,73,78 31000 TOULOUSE - JEUX DU MONDE,

Passage St-Jérome, 14-16, rue Fontvieille Tél. 05.61.23.73.88

37000 TOURS - LA REGLE DU JEU, 29, rue Marceau - Tél. 02.47.64.89.81 10000 TROYES - JEUX ET STRATÉGIE.

5, rue Aristide-Briand - Tél. 03.25.73.51.86

Europe et Canada

BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren - Tél. 00.32.2734.22.55

CANADA - MONTREAL, QUEBEC H2J2L1 LE VALET DE CŒUR, 4408, ST-DENIS Tél. 00.1.(514).499.9970

SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS. 1, rue de la Servette - Tél. 00.41,22.734.25.76



*J*lus de 50 boutiques à votre service

Après le vent froid de l'Aquilon™ vient l'heure de la Tempête™!



Tempête", c'est 350 nouvelles cartes Magic: L'Assemblée®. Cette extension autonome vous offre des possibilités de jeu inédites, comme la capacité Distorsion, les créatures Slivoïdes, ou encore l'effet Rappel.

A découvrir dès mi-octobre:

- en starters* de 60 cartes et en boosters** de 15 cartes,
- et également en starters* pré-construits en édition limitée
 - (4 versions différentes, uniquement en anglais), pour vous permettre d'explorer l'univers

pour vous permettre d'explorer l'univers de Tempête™ à votre convenance !





Wizards of the Coast, France - BP 103 - 94222 Charenton Cedex

Tél: 01 43 96 35 65 — Fax: 01 43 96 52 53 — 3615 WIZARDS (1,29 Frs la minute)

*Starter: Paquet de base - **Booster: pochette-recharge WIZARDS OF THE COAST, Maglo: L'Assemblée et Tempête sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Illustration de Donato Giancola. © 1997 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.